WSZYSTKO (PRAWIE) O ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Magia i Miecz

cena 30000 zł

nr 3(8)/94

MAGAZYN GIER FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

indeks 322954, ISSN 1230-9109

W NASTĘPNYM NUMERZE:

WARHAMMER

W DUŻYM ZBLIŻENIU

CENTRALNY KLUB STUDENTÓW POLITECHNIKI WARSZAWSKIEJ

STODOŁA

ORAZ

„MAGIA I MIECZ"

zapraszają miłośników fantastyki, gier fabularnych i strategicznych, którzy spędzają lipiec w Warszawie na:

WAKACJE Z RPG

- od poniedziałku do piątku sala do gry w godz. 11-22
- nocne sesje w piątek do 4 rano
- spotkania z pisarzami
- goście z redakcji MiM
- promocyjna sprzedaż MiM, książek, gier importowanych
- pokazowe gry bitewne i RPG
- konkursy na scenariusz przygody, opowiadanie fantasy, malowanie figurek
- warsztaty dla autorów scenariuszy RPG, kurs malowania figurek
- wiele innych atrakcji

Szczegółowych informacji można zasięgnąć w sekretariacie Klubu „Stodoła", Warszawa, ul. Batorego 10, tel. 25-86-25 (w godz.10-16) lub w redakcji MiM.

Karnety w cenie 150,000 zł (cały lipiec) lub 50,000 zł (dowolny tydzień lipca) do nabycia w sekretariacie Klubu.

ZNIŻKI DLA MISTRZÓW GRY

Archiwalne numery MiM jeszcze do kupienia!

MIECZEM I MAGIĄ

Witajcie

Oto trzymacie w dłoniach ósmy już numer Magii i Miecza. Cieszymy się, że udało nam się zmieścić w czasie, a nawet wydać ten numer nieco szybciej, niż po zapowiadanych ostatnio dwóch miesiącach. Dziś mamy zaszczyt przedstawić Wam... ***Advanced Dungeons & Dragons***! Wreszcie dociera do Was numer w dużej części poświęcony temu sławnemu systemowi.

Przejdźmy do rzeczy. W ósemce znajdziecie obszerny artykuł, szczegółowo opisujący historię narodzin systemu i losy jego dojrzewania. Dowiecie się kim byli Gary Gygax i Dave Arneson. Uśmiejecie się, gdy usłyszycie co znaczy SPOKO. Przeczytacie o mechanice gry i rządzących nią zasadach. Ale to nie wszystko. Zapewne nie każdy z Was wie, że *AD&D* posiada w zanadrzu całe mnóstwo światów - do wyboru, do koloru - co kto lubi. *DARK SUN*, czyli świat dla wytrwałych (dosłownie); *RAVENLOFT*, coś dla wielbicieli horroru; *DRAGONLANCE*, czyli smoki, smoki i jeszcze raz smoki; *SPELLJAMMER* - prawdziwa space opera; i wiele innych. Zaprezentowane są one przez dwójkę całkiem zdolnych autorów. Tenże autorski duet odwalił też kawał niezłej roboty, sporządzając wieeelką listę tytułów wszelkich wydań podręczników i akcesoriów, funkcjonujących obecnie na rynku zachodnim. *AD&D* jest bodaj najbardziej rozbudowanym systemem RPG. Oprócz kilku podręczników podstawowych, opisów światów i licznych bestiariuszy, istnieją podręczniki wprowadzające rozwinięcia poszczególnych profesji, rozszerzenia do ras itp. W lakonicznej formie spróbuje Wam to przybliżyć artykuł Maćka Kocuja.

W Almanachu Mistrza Gry znajdziecie parę prawdziwych perełek. Ciekawostką jest tekst Kuby Żurka, drążący dość wnikliwie temat artefaktów i reliktów. Czy w ogóle zdajecie sobie sprawę, na czym polega zasadnicza różnica między tymi przedmiotami? A może myślicie, że możecie je bezkarnie kolekcjonować, zdobywając po parę sztuk w każdej przygodzie? Ha! - spróbujcie zagrać na *Fletni Pana*. Ciekawe, co powie na to Wasz Mistrz; tym bardziej, jeśli jest Waszym wrogiem - a czy jest nim naprawdę, czy tylko tak się Wam wydaje - o tym dowiecie się z opracowania Darka Paszkowskiego. Tekst Dariusza powinien skutecznie pohamować Wasz krwiożerczy instynkt, wyzwalający się czasem u niektórych graczy na dźwięk tego niewinnego z pozoru słowa: „zginąłeś". Przecież w końcu MG też jest człowiekiem i mógłby się okazać nawet całkiem sympatyczny, gdybyście tylko pomogli mu czasem, zamiast „rozwalać" cały scenariusz, zjadliwie przy tym rechocząc. Złośliwa grupa graczy może przyspożyć prowadzącemu naprawdę wielu kłopotów, zwłaszcza jeśli bohaterowie mają złe charaktery. Ten z kolei problem porusza Kiro w swoim krótkim eseju. Jeżeli drużyna zażyna każdego, kogo tylko na drodze napotka a spokojną i cichą wieś grabi, ludność gwałci (wedle preferencji), morduje i na koniec pali wszystko, co zostało - chyba coś jest nie w porządku i coś z tym należałoby zrobić. Właśnie, tylko co? Może spróbować zająć czymś drużynę, a może uniemożliwić jej takie zachowanie, po prostu zamykając w labiryncie niezamieszkanym przez nikogo, za to pełnym pułapek. Nota bene pułapek, mamy też coś i na ten temat. Piotr Mincberg tak długo się nad tym zastanawiał, aż wymyślił w miarę rozsądny podział wszystkich pułapek na odpowiednie kategorie. I tak oto dowiedzieliśmy się, co to jest zapadnia i jaka jest jej konstrukcja, jak bardzo jest skuteczna i kto z reguły w nią wpada oraz w jaki sposób ją konserwować, by mechanizm nie zardzewiał i działał samoczynnie. Powiedzcie szczerze sami, czy zastanawialiście się kiedykolwiek, jak wygląda mechanizm sprężynowy pułapki, której ofiarą padliście? Albo czy Wasz drużynowy złodziej zamiast rzucać bezmyślnie kostkami, wytężał kiedyś swą mózgownicę nad sposobem rozbrojenia pułapki? Oj, coś mi mówi, że raczej rzadko. Piotrek pomyślał i może co nie co na ten temat napisał. Dodatkowo, choć tym razem z innej beczki, zamieścił swoje opracowanie historyczne, dotyczące zagadki runów. Runy, jak się okazuje, były dawien dawno temu alfabetem pewnego tajemniczego pisma. No proszę, a podobno to Tolkien je wymyślił...

Nie zabraknie i w tym numerze artykułu traktującego o mrocznych czasach średniowiecza. Każdy wie, że podstawową bronią rycerza był miecz, ale przecież jego rynsztunek bojowy nie ograniczał się tylko do miecza. Trudno sobie wyobrazić rycerza, który dłubie sobie w zębach mieczem, prawda? Dużo bardziej wygodny w użyciu byłby na przykład puginał. Albo kord. Albo już choćby i tasak.

Słów parę do Mistrzów Gry. Tym razem mamy dla Was scenariusz do *AD&D* (oczywiście!) - po raz pierwszy w naszym piśmie, ale nie ostatni. „Oczy Smoka", gdyż tak brzmi jego tytuł, to pierwsza, wprowadzająca część kampanii, której kolejne dwa odcinki (dużo dłuższe) ukażą się w następnych numerach.

Kryształowcy! Nie zapomnieliśmy i o Was. W poprzednim numerze potraktowaliśmy Was nieco po macoszemu, zamieszczając jedynie kilka poświęconych Kryształom stron. Cóż, jeśli po przeczytaniu tekstów opiewających chwałę *AD&D* nie zmienicie frontu, to znajdziecie w ósemce sporo upragnionych informacji. Nauczycie się nowych, potężnych czarów oraz wreszcie będziecie mogli uczciwie wylosować skarby. Ponadto, dzięki życzliwości Artura będziecie mogli zagrać w w/w przygodę, bowiem poświęcił on swój cenny czas na dorobienie do scenariusza wersji KC (czyli *Kryształy Czasu*, oczywiście).

Na koniec parę uwag dla prenumeratorów. Nic nie wysyłamy za zaliczeniem pocztowym, gdyż zdarzyło już się nam parę zwrotów. Wszyscy jesteście w naszej bazie danych i o nic się nie martwcie, nie zapomnimy o Was. Przyjmujemy zgłoszenia tylko na blankietach wyciętych z naszego pisma! Ponadto - ludzie, błagamy Was - wypisujcie blankiety literami DRUKOWANYMI; grafolog kosztuje, a przecież nie wypada nam przekręcać Waszych nazwisk.

W numerze 9 MiM powtórka z *Warhammera*. Będziecie mogli przeczytać kilka artykułów wprost z magazynu *White Dwarf*. Będą także przygody, które powinny zadowolić nawet wybrednych Zabójców Trolli.

Dziękuję i do usłyszenia!

(hunter)

MAGIĄ I MIECZEM

SPIS TREŚCI:

LISTY	2
KLUBY	3
TOP SECRET W MiM	4
ALMANACH MISTRZA GRY	7
DUŻO ARTYKUŁÓW...	
ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS:	
OPIS SYSTEMU	32
DODATKI	36
RÓŻNE TYTUŁY	37
ŚWIATY AD&D	38
SCENARIUSZ „OCZY SMOKA"	46
KRYSZTAŁY CZASU	
LOSOWANIE SKARBÓW	53
CZARY – KRĄG III i IV	60
KLAN STRATEGÓW	72

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM I STRATEGICZNYM

Redaguje zespół: Rafał Gałecki, Artur Marciniak, Jarosław Musiał, Jacek Rodek, Darosław J. Toruń, Wojciech Zalewski

Stale współpracują: Jacek Brzeziński, Tomasz Kołodziejczak, Artur Szyndler

Wydawca: MAG s.c. **Scan & clean:** Razer

Adres korespondencyjny:
Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa
Plac Konstytucji 5/10

Cześć!

Chciałbym jeszcze raz przypomnieć jakie warunki należy spełnić, żeby otrzymać od nas odpowiedź. Po pierwsze, dołączcie do listu zaadresowaną do siebie pustą kopertę z naklejonym znaczkiem. Czasem jednak, nawet jeśli wasze pytania zostaną poparte odpowiednią kopertą, mogą pozostać bez odpowiedzi indywidualnej. Po prostu te pytania, które powtarzają się najczęściej, drukowane są w piśmie i tutaj znajdziecie odpowiedzi. Podobnie, list od nas raczej nie nadejdzie w przypadkach, kiedy poprosicie o odpowiedź na pytania typu: *kiedy ukaże się następny numer?, co w nim będzie?* itp. Nie przysyłajcie do nas próśb o opisy gier, czy dodatków albo o wysłanie wam gier zagranicznych. Nie udostępniamy również adresów osób prywatnych.

Jeżeli wasz list zawiera pytania do Artura Szyndlera, zaznaczcie to na kopercie, tych listów nie otwieramy i przekazujemy je bezpośrednio autorowi *Kryształów Czasu*, więc pytania do nas przyślijcie w oddzielnych listach.

Kolejna, niezbyt przyjemna sprawa to fakt, że zmuszeni jesteśmy zaprzestać wysyłania czasopisma za zaliczeniem pocztowym. Wiele osób zamówiało pismo w ten sposób i później nie odbierało go z poczty, co niestety narażało nas na znaczne koszty. Tak więc w chwili obecnej jedyny sposób, by nas kupić to prenumerata lub poszukiwania w kioskach i sklepach.

No dobra, dość tych smutków, popatrzmy co też przyniósł listonosz?

...Zamówiłem polską edycję *Warhammera* jakieś dwa miesiące temu, a do tej pory nie otrzymałem żadnej wiadomości, ani potwierdzenia wpłaty. W kioskach od bardzo dawna nie widziałem waszego pisma z nową nazwą...

Krzysztof Górka, Wałbrzych

Jak wielokrotnie powtarzaliśmy, zamówienie na Warhammera *ma charakter subskrypcji; osoby, które wpłaciły pieniądze dostaną grę zaraz po jej wydrukowaniu, co, jak przypuszczam, oznacza już niezbyt długi okres oczekiwania. Gra jest w końcowej fazie opracowywania i wkrótce powinna ujrzeć światło dzienne. Żadna z osób, która wpłaciła do nas pieniądze w normalny sposób, nie otrzymała potwierdzenia wpłaty – tego po prostu nie robimy. Piszemy tylko do tych osób, które błędnie wypełniły blankiet wpłat lub co do których mamy pewne wątpliwości. Zdarzają się przypadki, że do redakcji przychodzą blankiety wpłaty z wypisaną sumą, rodzajem zamówienia, natomiast bez stempla pocztowego. Takie zamówienie oczywiście nie jest dla nas wiążące, ponieważ nie mamy żadnej gwarancji, że pieniądze rzeczywiście na konto wpłynęły. Naprawdę, ludzie, myślcie trochę przy wypełnianiu tych cholernych druczków, a jeżeli nie wiecie, jak to zrobić – spytajcie rodziców czy panienkę z pocztowego okienka. Właśnie po to tam siedzi. Swoje zamówienia piszcie starannie. Szaloną radość sprawiają nam zamówienia, na których brak jest kodu pocztowego osoby zamawiającej, jej nazwisko da się odczytać na kilkanaście różnych sposobów, a nazwa miejscowości lub ulicy ukryte są w zamazach rozlanego długopisu. I co z tym potem zrobić, gdzie słać rzecz, która kosztowała delikwenta 240,000 złotych?*

Nasza nieobecność w kioskach pod nową nazwą to nic dziwnego, ponieważ mimo wszystko ukazujemy się pod nazwą starą, jedynie ze zmienioną winietą. Poza tym naprawdę jesteśmy dostępni. Jeżeli jednak mimo to pozostaniemy nieuchwytni jak nasmarowany tłuszczem ork, zawsze pozostaje jeszcze prenumerata.

Skoro już jesteśmy przy tym wdzięcznym temacie, drążmy go dalej.

...przechodziłem wczoraj koło kiosku Ruchu i z ciekawości zajrzałem przez szybę, widzę – leży sobie nowy numer Magii i Miecza. (...) Bardzo mi zależy na MiM, dlatego jak was zobaczyłem w jakimś podrzędnym kiosku, to chyba się na was obraziłem. Uważam, że klient otrzymujący, tak jak ja, prenumeratę, powinien dostawać nowe numery zanim ukażą się w kiosku...

Wojciech Modelski, Opole

No, oczywiście, w pełni zgadzam się z wyrażonym w liście stanowiskiem, ma ono jednak niestety jedną, wielką wadę. Jest niemożliwe do urzeczywistnienia, przy czym chęci redakcji nic do tego nie mają. Ruch *otrzymuje nowe numery wcześniej od nas i w ciągu trzech dni rozprowadza je po kraju. W czasie tych trzech dni my również wysyłamy prenumeratę. Reszta zależy od poczty. Na zarzut, że ukazujemy się w kioskach wcześniej, niż do niektórych docierają numery zaprenumerowane nie znajduję słów odpowiedzi.*

...czy blankiet zamieszczony w nr 7 jest nadal aktualny? Chodzi mi o cenę gry i o możliwość jej nabycia....

Karol Grzegorczyk, Sandomierz

Każdy blankiet wpłaty jest ważny, jednak znacznie ułatwia nam sprawę nadsyłanie zamówień na najnowszych druczkach. W ten sposób unikacie możliwości zamówienia za nieaktualną już cenę. Jak do tej pory sytuacja taka się nie wydarzyła, ale w przyszłości wszystko jest możliwe.

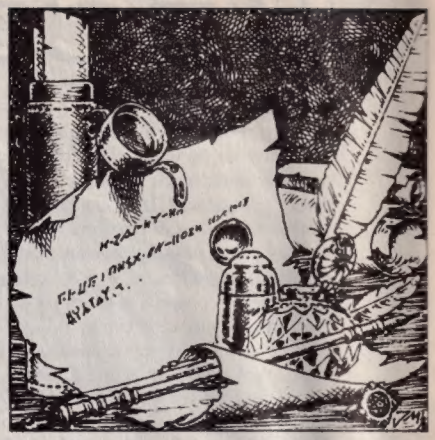
Napłynęło do nas sporo listów z pytaniami dotyczącymi gry Andrzeja Sapkowskiego, którą opublikowaliśmy w poprzednim numerze. Oto fragment jednego z listów:

...W systemie nie podano informacji na temat zdobywania doświadczenia lub awansu na wyższy poziom...

Faktycznie, tych informacji nie ma w grze, ale nie jest to naszym niedopatrzeniem. Gra ukaże się w pełnej wersji jako normalna książka. Podanych w niej zostanie wiele informacji, które nie znalazły się w wersji opublikowanej w piśmie. Wynikło to z faktu, że Andrzej napisał swój system sądząc, że gracze po rozegraniu dwóch, trzech przygód „przesiądą" się do innego systemu. Dał się jednak namówić na jego uzupełnienie i myślę, że w czasie wakacji lub tuż po nich będzie można kupić nowe, pełne wydanie tej gry.

...Od dłuższego czasu poszukuję figurek do Warhammera. W Poznaniu nigdzie nie mogę ich dostać...

Od pewnego czasu zawiesiliśmy produkcję figurek. W obecnej chwili dostępne są praktycznie jedynie w niektórych sklepach w Warszawie. Być może, gdy rynek będzie bardziej chłonny zdecydujemy się na ponowne podjęcie produkcji, a na razie zastanawiamy się nad kilkoma innymi, związanymi z figurkami pomysłami.



Jak na dzisiaj to chyba wszystko, miłego czytania następnych stron życzy

Artur Marciniak.

Lista osób poszukujących partnerów do gier:

Krzysztof Leśniewicz (15 lat)
ul. Połczyńska 6/6 (os. Zachód)
78-400 Szczecinek

Jestem zafascynowany grami RPG, nie mam doświadczenia, jestem całkowicie zielony. Proszę wszystkich, którzy chcieliby mnie czegoś nauczyć o kontakt.
Dominik Kerner
ul. Rydygiera 28c/91
87-100 Toruń

Piotr Święcki
ul. Baczyńskiego 1A/43
14-202 Iława

Łukasz Mierzwiak (16 lat)
Brzozowa 1/21
41-506 Chorzów Batory

Maciej Zagańczyk
ul. Piotrkowska 152 m.6
Łódź
tel. 36-24-46

Poszukuję kontaktu z graczami z Półwyspu Helskiego:
Jerzy Ciszewski
ul. Przybyszewskiego 4a/1
84 - 150 Hel

Maciej Broniarz
ul. Budowlana 1/21
96-100 Skierniewice
tel. 35-19 (po 16.00)
Poszukujemy partnerów do gry z terenu Skarżyska-Kamiennej. Posiadamy Warhammera i Cyberpunka.
ul. Krucza 11
tel. 51-43-84, prosić Alberta

Tomasz Szwedowicz
36-602 Oświęcim
ul. Olszewskiego 38/8

Aleksander Dreczka
os. Stare Sady 618
98-300 Wieluń
tel. 67 - 64

Michał Wajzer (16 lat)
ul. Kołobrzeska 21m. 18
10 - 431 Olsztyn

SZEDARIADA III

Wrocław, 29.04–3.05.94

Poprzednia SZEDARIADA miała miejsce w październiku ubiegłego roku i zanim jeszcze dobiegła końca, już zaczęły krążyć plotki na temat następnej. Musiałem jednak czekać cierpliwie aż do kwietnia tego roku, by otrzymać pierwszy list informacyjny, zapraszający do wzięcia udziału w konwencie. Kiedy zaś ujrzałem ogłoszenie o SZEDARIADZIE III, zamieszczone na łamach MiM, zdziwiłem się niezmiernie, jako że treść obu tych informacji miejscami nie pokrywała się ze sobą. Próby wytłumaczenia sobie tego faktu spaliły na panewce, więc nie przejmując się zbytnio (takie rzeczy stanowią w końcu nieodłączny element wszystkich konwentów) wsiadłem w pociąg i w oznaczonym terminie dotarłem szczęśliwie do Wrocławia. Na dworcu posłużyłem się dołączoną do listu mapką, która nieomylnie (niebywałe!) wskazała mi najkrótszą drogę na miejsce, czyli do budynku szkoły. Szkoła należała niewątpliwie do sławnych niegdyś „tysiąclatek", dzięki czemu miejsca było pod dostatkiem. Po zwyczajowym zarejestrowaniu się i przywitaniu z liczną bandą znajomych, rzuciliśmy się na poszukiwanie jakiejś znacznej powierzchni, która pozwoliłaby rozlokować się nam wszystkim razem (byliśmy tylko małą „forpocztą" wszystkich fanów z Krakowa). W sobotę o 10.30 odbyło się „uroczyste" otwarcie SZEDARIADY III, na którym organizatorzy poinformowali nas o wszystkich przewidzianych w programie imprezach i konkursach; dla zachęty pokazali również nagrody, czekające na szczęśliwych zwycięzców. Zaraz po rozpoczęciu otworzono mini-księgarnię firmy „ISA", w której można było kupić wszystkie najpopularniejsze systemy RPG oraz różnorakie do nich akcesoria (brawa dla organizatorów, bowiem „ISA" powstała dosłownie na tydzień przed SZEDARIADĄ). Stoisko „ISY" cieszyło się tak wielką popularnością wśród konwentowiczów, że dopiero następnego dnia można było tam się dopchać i przejrzeć jakoś w miarę spokojnie te wszystkie „rarytasy".

Program imprezy przewidywał 4 konkursy, jednak odbyło się ich aż 5! Pierwszy dotyczył ogólnej wiedzy o RPG. Główną nagrodę, grę *Amber*, zdobył Darek z Lublina; był tak uszczęśliwiony, że prawie odśpiewał stary przebój Beatlesów *With a Little Help from My Friends*. Chwilę później odbył się nieprzewidziany i całkiem niekonwencjonalny konkurs „wiedzy ogólnej o wszystkim", w którym nagrodą była ufundowana przez „Korporację Coca Cthulhu" dwulitrowa butelka „magicznego", orzeźwiającego napoju. Była to przyjemna chwila wytchnienia od ciężkich zmagań z poważnymi pytaniami konkursów prawdziwych. Następnym punktem programu był konkurs wiedzy o horrorze i *Call of Cthulhu*, który wygrał „Dziki", jako nagrodę otrzymując oczywiście grę, której konkurs dotyczył, zaś drugie miejsce zajął Michał z Krakowa, wygrywając *Chill*. Po konkursie odbyło się seminarium z *CofC*, prowadzone przez Jasia Rodrigueza. Spotkanie było ciekawe i obfitowało w różne ciekawostki, związane tak z samą grą, jak i osobą oraz twórczością Lovecrafta. Należy dodać, iż rozpoczęło się o 24.00 w noc Walpurgi – czyli w czasie wielce odpowiednim. Tak zakończyła się sobota – pierwszy dzień SZEDARIADY. Oczywiscie oprócz konkursów i sesji rozgrywano mnóstwo gier, jak to zwykle na konwentach RPG bywa.

Niedziela, konwentu dzień drugi. Wraz z nowym świtem przyszły nowe gry i nowe konkursy. Konkurs wiedzy dla klubów, w którym mogły startować tylko ich reprezentacje, wygrał WYVERN z Otwocka. Potem dyskusja o etyce w RPG. Ten punkt zapowiadał się bardzo ciekawie i intrygująco. Jednak mimo wysiłków prowadzącej, tzn. Kiro, zmierzających do pogłębienia tematu, większość wypowiedzi dotyczyła kwestii „co to ta etyka w ogóle jest?" Zaraz potem odbył się kurs malowania figurek, który miał zaszczyt poprowadzić niżej podpisany. Nie chcę uchodzić za nieskromnego, ale muszę napisać, że duża część kursantów zrobiła w jego trakcie poważne postępy – mimo słabego światła, które mocno dało nam w kość, czy raczej po oczach.

Do zapowiadanych spotkań z pisarzami oraz redakcją MiM nie doszło – po części z przyczyn niezależnych od organizatorów, a po części wręcz przeciwnie. Tego dnia ruszyła też sala video, w której zbierali się wszyscy, mający w danej chwili dość grania. Gdyż oczywiście grano bez przerwy i we wszystko. Nawet więcej niż we wszystko – ujawiło się bowiem jeszcze więcej systemów autorskich niż na KRAKONIE.

Poniedziałek, konwentu dzień trzeci. Dawało się już dostrzec zmęczenie graczy oraz (chociaż, trzeba przyznać, sporadycznie) oranizatorów. Kolejne gry i kolejne konkursy. Rano okazało się, iż mamy nowy turniej – w grę komputerową *Laser Squad*. O dziwo cieszył się on sporym zainteresowaniem. W południe, jako że część uczestników musiała opuścić konwent wcześniej, odbyło się uroczste ogłoszenie zwycięzców w poszczególnych konkursach i wręczenie nagród. Sporym zainteresowaniem cieszyło również się popołudniowe seminarium na temat *Kryształów Czasu*, prowadzone, jakże by inaczej, przez autora.

I niepostrzeżenie nadszedł wtorek. Na zakończenie organizatorzy wręczyli resztę nagród i podziękowali uczestnikom. Nie od rzeczy będzie jeszcze wspomnieć, iż przez całą SZEDARIADĘ trwał olbrzymi konkurs o puchar Kalessina na najlepszego Mistrza Gry z naprawdę imponującymi nagrodami dodatkowymi (do pucharu). Wygrał go „Banan", zaś drugie miejsce zajął „Kastor".

Jedną z ciekawostek SZEDARIADY była gazetka konwentowa „Newsflash", wychodząca średnio co pół dnia. Można było w niej znaleźć informacje o aktualnym przebiegu konwentu, planach, konkursach itp. W trakcie imprezy obyło się także zebranie kapituły Wielkiej Nagrody Za Zasługi Dla Polskiej RPG, na którym zastanawiano się jak nazwać Wielką Nagrodę i co to ma być oraz załatwiono większość formalności. Należy zauważyć, że regularne zebrania kapituły z upływem czasu stają się coraz krótsze. Czyżby nastąpiła nieoczekiwana zgodność poglądów zainteresowanych?

Impreza była olbrzymia – według danych z ulotki akredytowało się 280 osób. Miejsca było pod dostatkiem – niektórzy mówili nawet, że za dużo i łatwo się zgubić, zaś na odnalezienie znajomych trzeba poświęcić co najmniej pół godziny. Mimo tego konwent można uznać za bardzo udany, aczkolwiek jego długość – 4 dni – była prawdziwym wyzwaniem dla organizatorów. Miejmy tylko nadzieję, że mimo dziwnych plotek następna SZEDARIADA się odbędzie. Kto jednak wierzy plotkom?

Mateusz Tomczyk

POLCON'94

Jubileuszowy, dziesiąty POLCON odbędzie się w tym roku w Lublinie, w dniach 22-25.IX. Tym razem również miłośnicy gier fabularnych będą mieli okazję przeżyć wiele fascynujących chwil. Ten POLCON, w przeciwieństwie do poprzednich, będzie w dużym stopniu zjazdem poświęconym rozmaitym grom. Każdy z Was będzie miał szansę zagrać u uznanych Mistrzów Gry w wielu systemach zachodnich i polskich.

Na pewno będą goście z Polski związani z krajowym rynkiem gier oraz prawdopodobnie goście z Wielkiej Brytanii z firmy **Games Workshop**.

Oczywiście, jak zwykle na POLCONach, osoby interesujące się literaturą i filmem fantastycznym też znajdą dla siebie coś ciekawego – będą mogły spotkać większość znanych pisarzy krajowych, a liczymy również na kilku gości z zagranicy.

Bliższe informacje pod lubelskimi numerami telefonów: 242-07 oraz 37-54-64.

Adres kontaktowy:
Wojewódzki Dom Kultury
ul. Dolna Panny Marii 3
20-010 Lublin

Na ten konwent powinieneś pojechać!

Organizatorzy ORKONu'94 PROSZĄ O NIE NADSYŁANIE dalszych zgłoszeń, gdyż chętnych już w tej chwili jest za dużo.

Kilka nowych adresów...

Klub Gier Fabularnych i Fantasy
HOBBIT
ul. Ptasia 38 m. 37
65-525 Zielona Góra

AWANTURNIK-Siedlce
adresy kontaktowe:
Michał Protasiuk
ul. Piłsudskiego 39/3
08-110 Siedlce

Tomasz Alaba
Chrobrego 3/20
08-119 Siedlce

Klub Gier **MENHIR**
adresy kontaktowe:
Miłosz Iżyczyk
Dąbrowskiego 107/4
32-602 Oświęcim
tel. 244-79

Andrzej Rudiak
Szpitalna 16/35
32-602 Oświęcim
tel. 271-70

Klub RPG **GURU**
adres kontaktowy:
Mirosław Terlecki
ul. Piotrkowska 11d/ 1
45-334 Opole

TOP SECRET

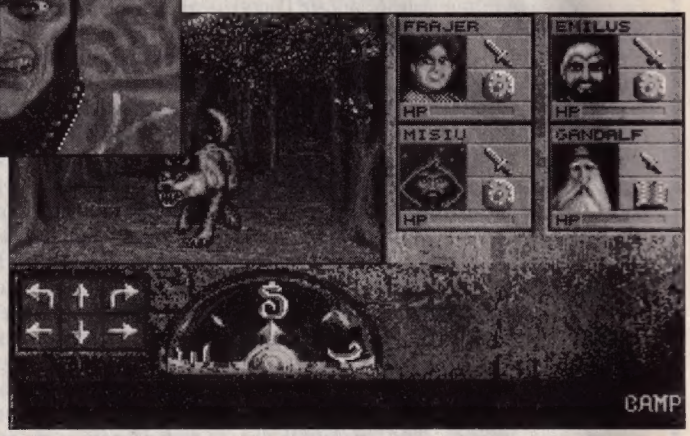
KOMPUTEROWE AD&D

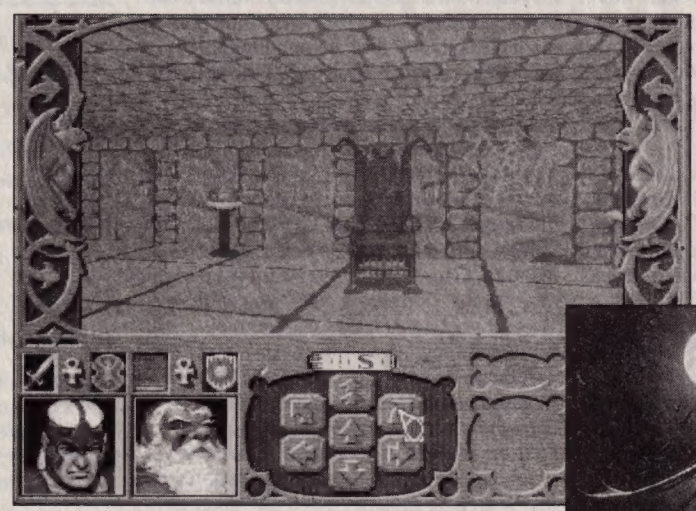
Co oznacza skrót AD&D, nie muszę tłumaczyć ludziom interesującym się grami role - playing. Nie da się też ukryć, że jest to skrót, a w zasadzie nazwa, spotykana dość często w winietach gier RPG na komputer. Cała rzesza gier na komputery, poczynając od ZX - Spectrum, a skończywszy na PeCetach, powstała w oparciu o ten popularny system. Nie będę wdawał się w szczegóły dlaczego tak jest, gdyż ogólnie rzecz biorąc, stało się to za sprawą tak znanych firm jak TSR oraz SSI, które obecne są od bardzo dawna na rynku gier komputerowych.

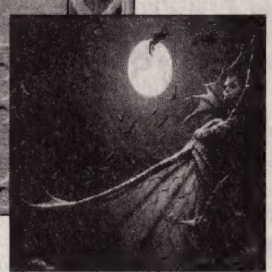
W tym miejscu mógłbym podać listę gier powstałych w oparciu o system AD&D oraz drugą, jeszcze dłuższą listę gier powstałych w oparciu o systemy pokrewne AD&D, ale byłoby to bez sensu. Po pierwsze - zajęłoby to prawdopodobnie około kilku stron MiM, a po drugie nie wniosłoby nic ponadto, że ładnie by wyglądało.

Tak więc, aby nie przedłużać, pozwólcie, że wspomnę o kilku grach, chyba najlepszych.

Co nam odpowie mały komputerowy krasnolud z toporem, gdy spytamy, z czym mu się kojarzy system AD&D? Poza tym, że oszacuje szanse przywalenia nam toporem, odpowie że z okiem. Tak, z Okiem Biholdera, czyli z nasłynniejszą trylogią ad&d - owską EYE OF THE BEHOLDER I, II i III. Myślę, że nie będę musiał nikogo przekonywać do tego, że jest to najbardziej klasyczna przedstawicielka AD&D na komputer. Miałem okazję pogrywać we wszystkie trzy części i uważam, że najlepszym scenariuszem był BEHOLDER II, czyli Legend of Darkmoon - może dlatego, że wciągnął mnie na miesiąc grania, uwieńczonego zwycięstwem. W grze prowadzimy drużynę czterech śmiałków, których możemy wylosować od nowa, zdefiniować jako jedną z naszych postaci grających w klasycznym systemie (nie na komputerze) lub też przenieść zaawansowane (komputerowe) postacie z części pierwszej EYE OF THE BEHOLDER. Cała przygoda zaczyna się dosyć niewinnie, gdyż w nocy zostajemy wezwani przez naszego starego przyjaciela maga, do jego domu, gdzie opowiada nam o niepokojących siłach zła gromadzących się w pobliżu świątyni nazwanej DARKMOON.Twoja drużyna jako zbiorowisko ludzi odważnych, ale naiwnych, wyrusza przez las rojący się od wygłodniałych wilków do świątyni. Tutaj powodowani swoimi skłonnościami eksploracyjnymi potęgowanymi wścibstwem, zagłębiają się coraz bardziej w tajemnicę świątyni. Okazuje się, że jest ona siedliskiem złych mocy zgromadzonych przez milusińskiego czarnoksiężnika DRAN DRAGGORE, który planuje z ich pomocą zdobyć władzę nad okolicznymi krainami. Niestety, Twoja drużyna, niczym ość, stanęła w gardle jego planów. Jeżeli uda Ci się przebyć około trzydziestu poziomów, z których każdy jest dosyć pokaźnym labiryntem, to na koniec w nagrodę będziesz mógł stoczyć ostateczną walkę z samym DRAN DRAGGOREM. Ten jakże miły pan oprócz swojej postaci ludzkiej, może przybrać postać małowniczo związaną z jego nazwiskiem (dla ułatwienia dodam, że wywodzi się z rasy czerwonych).







Kolejną przedstawicielką komputerowego AD&D jest gra pod tytułem DARK - SUN: Shattered Lands. Akcja jej rozgrywa się w świecie DARK - SUN, który należy do tych ciemnych, ciężkich światów, rządzonych przez zło i przemoc. Przystępując do gry wcielasz się w drużynę śmiałków, aktualnie pojmanych i trzymanych jako gladiatorzy w mrocznych lochach Imperatora. Twoim zadaniem jest ucieczka z więzienia i dotarcie do legendarnych miast, gdzie żyją wolni ludzie. Wtedy może uda Ci się, gdy zbierzesz odpowiednią ilość wojowników, przywrócić wolność krainie.

Gra jest ładnie zrobiona. Na ekranie postacie przedstawione są jako widziane z góry figurki. Możemy nimi poruszać, atakować wrogów, rozmawiać z innymi, posługiwać się magią. Mówiąc krótko - pełny wachlarz możliwości. Naszych bohaterów tworzymy całkowicie od początku za pomocą specjalnego panelu pozwalającego ustalić wszystkie współczynniki, zdolności, bronie itd.

Trzecią grą, w zasadzie najnowszą, jest gra pt.: RAVENLOFT: Strahd's Possession (dostępna tylko na PeCecie). Jest ona najbardziej zaawansowanym krokiem w grach RPG na komputer. Wprowadza nas w fascynujący (nie dla wszystkich) świat RAVENLOFT, gdzie roi się od umarlaów, władców - wampirów oraz innych miłych kreatur. Atmosfera gry jest dosyć ponura i tajemnicza, co jeszcze bardziej mnie zachęciło do zagrania w tę grę. To co dzieje się wokół, generowane jest jako widok z oczu bohaterów. Możemy obracać si wokół siebie o dowolny kąt, w o

różnieniu od BEHOLDER - ów, gdzie obracamy się o pełne 90 stopni. Grafika, choć w dziwnych mdławych kolorach jest ładna i dobrze zrobiona. Miejmy nadzieję, nie będzie to ostatni komputero scenariusz ze świata RAVENLOFT. W to się po prostu doskonale gra. Więcej szczegółów znajdziecie w 26 numeru Top Secret, gdzie znajduje się pełny opis tej wspaniałej gry.

Tak już na koniec, tego w zasadzie krótkiego artykułu, który mógłby zająć każdą objętość (po prostu jest o czym pisać). Pragnąłbym odesłać zainteresowanych grami role - playing na komputer, nie tylko AD&D, do numerów Top Secretu 25, 26 oraz czerwcowego 27, gdzie znajduje się krótki (!) przegląd gier RPG. Oczywiście tak w tych numerach, jak i we wcześniejszych będziecie mogli znaleźć pełne opisy role - playek, o których z braku miejsca nie mogłem tu napisać. No to tyle i uważajcie w podziemiach, bo tam to się roi od smoków!

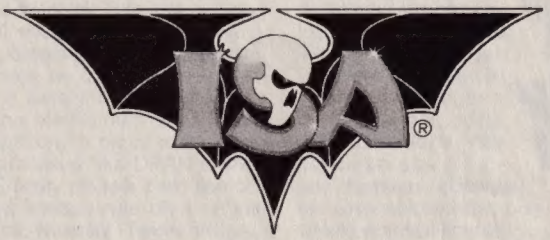
Emil "EMILUS" Leszczyński

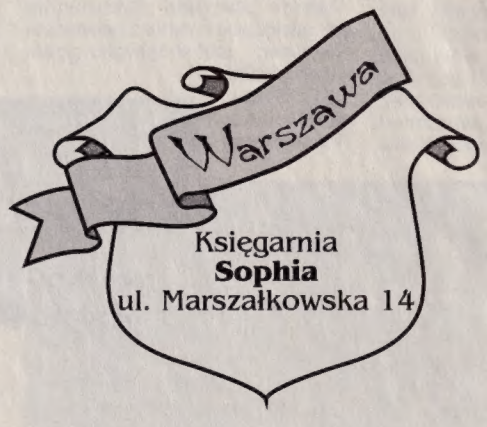
TOP SECRET

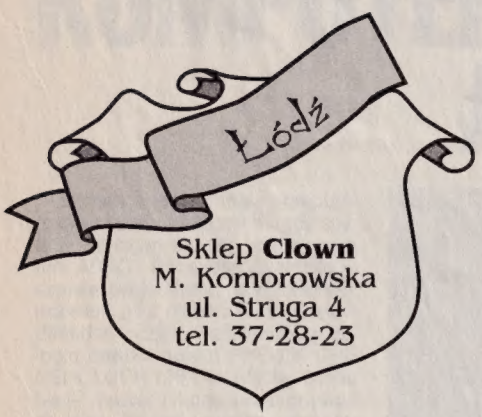
Nie marnujemy
farby na głupoty.

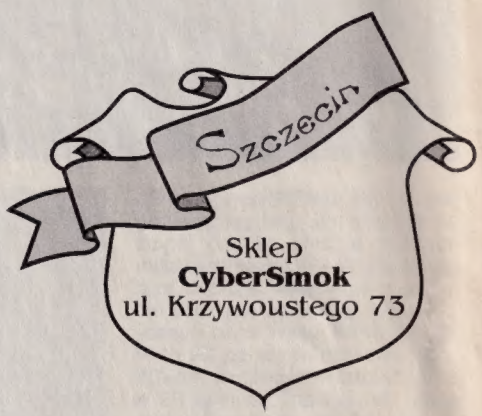
ADRESY PUNKTÓW

prowadzących sprzedaż systemów i akcesoriów
(Realizują one również zamówienia indywidualne z katalogu ISA)









Wszystkich zainteresowanych dystrybucją produktów zamieszczonych w katalogu ISA prosimy o skontaktowanie się listowne, osobiste lub fax

ISA
ul. Żeromskiego 45 m. 2
01-882 Warszawa
fax 664-34-48
pon. — pt. 11^{00} – 18^{00}
sob. 10^{00} – 14^{00}

proj. graf.

PIOTR MINCBERG

PUŁAPKI

Robertus był bardzo doświadczonym mistrzem fachu złodziejskiego. Teraz, jak przy każdej robocie, zachowywał umiarkowaną ostrożność i nie tracił pewności siebie. Tym razem zadanie zamówiło u niego, w gildii, Stowarzyszenie Czarnych Zaklinaczy. Płacili połowę z góry. Wziął zlecenie prawie bez namysłu i w tej chwili właśnie, już po sforsowaniu tylnych drzwi świątyni Seta, podążał mrocznymi korytarzami wprost ku Sercu Bóstwa, aż do sali Wielkiej Tajemnicy. Tam przecież spoczywał pogrążony w wiecznej ciemności cel jego poszukiwań – Księga Wskrzeszonych. *Stanął oto przed wielkimi drzwiami, kunsztownie krytymi złotem. Przyzwyczajony do ciemności wzrok natychmiast wyłowił z mroku mały otwór na klucz. Zręczne ce delikatnie i z czuciem musnęły powierzchnię zamka i przez jego dłonie przeszło słabiutkie drżenie, oznaka założonej na mechanizm zamka magii ochronnej. Złodziej uśmiechnął się do siebie i postukał w metal swoim pierścieniem, z którym nigdy się nie rozstawał. Zamknął oczy i z szacunkiem wyszeptał święte imię bogini miłości, opiekunki błądzących w mroku. „Sheva, Sheva, Sheva" – i zamek szczęknął cichutko, pozwalając bezgłośnie uchylić drzwi. „Dzięki ci, o Pani, niech Światło będzie twoje" – słowa dziękczynnej modlitwy obiły się echem od ścian korytarzy, a Robertus ostrożnie przekroczył wejście. Znalazł się w komnacie, w której od wieków królowała święta ciemność. Stąpał miękko i z rozwagą, niczym skradający się kot. Gdy dotarł na środek sali, jego oczom ukazał się ledwo widoczny ołtarz, wykuty w kamieniu na kształt ohydnego łba demonicznego węża – zabójcy. Na marmurowej płycie ołtarza spoczywała nie tknięta od wieków ludzką ręką* Księga Wskrzeszonych. *„Pamiętaj, księga jest obdarzona magią, a kapłani Seta są przebiegli i bezlitośni" – słowa króla złodziei przypomniały mu się w tej decydującej chwili. Przyklęknął na jednym kolanie, by móc swobodnie długim stalowym drutem zablokować groźną pułapkę, która mogła pozbawić go dłoni. Odetchnął z ulgą i stanął wyprostowany przed ołtarzem. Najdelikatniej jak umiał musnął palcami księgę, od razu wyczuwając magię emanującą z runów, które ją pokrywały. Jeszcze raz rozejrzał się wokół, upewniając czy nic mu nie grozi i szybkim, zdecydowanym ruchem sięgnął po księgę... Rozległo się kilka cichych syknięć i świst tnących powietrze strzałek oznajmił mu, że popełnił błąd. Nagłe uderzenie w plecy zalało jego ciało falą gorąca. Chciał jeszcze krzyknąć, lecz jad białych pająków działał szybko. Nie poczuł już upadku, ani nawet nie usłyszał wbiegających do sali kapłanów; pogrążył się w otchłań nicości. Kapłani sprawnie i szybko uprzątnęli ciało...*

Piotr Promiński, Marek Świetlicki

Większość graczy w ten czy inny sposób zetknęła się z przyjemnością czy może nawet dziką rozkoszą tego śmiertelnego niebezpieczeństwa, zwanego potocznie pułapką. Jest to prawdziwy temat morze. Dlatego spróbuję was nie zanudzać, lecz tylko opisać zasady działania, miejsca występowania kilku rodzajów tych wspaniałych mechanizmów.

Tak więc, drogi Mistrzu Gry i ty, dzielny Graczu, musicie pamiętać o kilku nienaruszalnych zasadach rządzących pułapkami. Po pierwsze, każda reakcja pułapki jest odpowiedzią na daną akcję bohatera, na przykład: ukryta w głębi sali załadowana kusza wystrzeli bełt, gdy ktoś nadepnie na próg w drzwiach z siłą co najmniej 55 kg. Kusza jest wycelowana na wysokość klatki piersiowej człowieka o wzroście ok. 160 cm. Wniosek prosty, jeżeli na progu stanie istota o mniejszym ciężarze lub dużo niższa, pułapka nie zadziała lub bełt nie trafi w cel. W każdym innym wypadku wystrzelony pocisk trafia ze śmiertelną precyzją. Zawsze należy pamiętać o realizmie sytuacyjnym i nie dać ponieść się emocjom. Gracz przecież nie jest przeciwnikiem Mistrza i każde zwycięstwo postaci powinno przynosić satysfakcję również prowadzącemu rozgrywkę. Niektóre pułapki można wykryć gołym okiem (np. linka przeciągnięta na wysokości kostek w poprzek korytarza), inne tylko przez bardzo doświadczonego złodzieja albo jedynie przy pomocy magii (np. ruchoma płyta w posadzce, zapadnia lub czar nałożony na zamek). Tak więc mamy kolejny powód trzymania się realizmu. Jeżeli, na przykład, dwoje ludzi stoi po przeciwnych stronach tej samej ściany, nie są oni w stanie się zobaczyć, co najwyżej wykryć się wzajemnie, nadstawiając ucha. Podobnie jest z ukrytymi mechanizmami, ich istnienie może jedynie zdradzić wąska szpara pomiędzy płytami podłogi lub umieszczony w ścianie otwór, z którego ma wystrzelić śmiercionośny pocisk. W podobnych sytuacjach wskazane jest przeprowadzenie w ukryciu przez MG dwóch testów: na spostrzegawczość (czy postać zauważyła ewentualne niebezpieczeństwo) oraz na inteligencję (czy nasz bohater domyślił się, co też go może spotkać). Jeżeli oba testy wypadły pozytywnie, MG powinien dać prowadzącemu postać aluzję, że wypatrzona w podłodze szczelina może oznaczać ruchomą płytę; a że jest to mechanizm uruchamiający pułapkę, gracz musi już domyślić się sam. Jeśli testy się nie powiodą albo gracz zlekceważy tę cenną informację, nadepnięcie na płytę spowoduje, na przykład, otwarcie pojemnika z gazem. Może następna postać okaże się mądrzejsza, bardziej domyślna i nie powtórzy podobnego błędu. No nic, pozostawmy naszego nieostrożnego złodzieja, niech walczy z duszącym go gazem o każdy łyk powietrza, i przejdźmy do istoty rzeczy, czyli opisu kilku pułapek. Aby nie odnosić się do żadnego konkretnego systemu RPG, wszelkie wartości liczbowe będę podawał w metrach, kilogramach i procentach.

Jedną z podstawowych i chyba najprostszych pułapek jest zapadnia. Zasada jej działania jest tak prosta, jak prawo ciążenia – im jest głębsza, tym boleśniejszy upadek. Odpowiednikiem zapadni jest „wilczy dół", czyli po prostu dziura wykopana gdzieś na drodze i zamaskowana gałęziami oraz darnią. Po niefortunnym wdepnięciu w takie „coś", bohater spada w dół „i tyle go widzieli". Zapadnie i wilcze doły mogą być wyposażone w jakieś dodatkowe atrakcje, z rodzaju osadzonych na sztorc zaostrzonych pali czy pełzającego na dnie jadowitego paskudztwa. W budynkach i podziemnych, sztucznych korytarzach można wewnątrz zapadni umieścić basenik po brzegi wypełniony żrącym kwasem, który zawsze „swoje zrobi". Taki typ pułapki może być też wlotem kanału zjazdowego, kończącego się na niższym poziomie lochów lub, co gorsza, w celi więziennej. W powyższym przypadku bohater, który miał „niefart" sobie zjechać, z reguły nie odnosi żadnych większych obrażeń. Jak uniknąć zapadni? – ano jest w zasadzie tylko jeden sposób – nie włazić w nie! Osobiście proponuję, jeśli jest to oczywiście w ogóle możliwe, po prostu je ominąć lub przeskoczyć.

Inną równie skuteczną pułapką są wszelkiego rodzaju spadające bloki. Zamiast dużych bloków litych mogą występować mniejsze, za to w większej liczbie; efekt jest identyczny – rozbita czaszka! Ten typ pułapek jest trochę bardziej skomplikowany od poprzedniego, potrzebny jest bowiem odpowiedni mechanizm, zwalniający podwieszony gdzieś w górze ciężar. Mechanizm zwalniający musi znajdować się idealnie pod spodem. Uruchomienie tego typu niespodzianki może nastąpić, na przykład, po otwarciu drzwi. Gdy postać nieszczęśliwie już pułapkę uruchomiła, może jeszcze usłyszeć np. zgrzyt odsuwających się sztab zwalniających

Piotr Promiński, Marek Świetlicki

blok lub grad kamieni i próbować uskoczyć (proponuję test na słuch i refleks lub szybkość). Jeżeli postać nie zginęła od razu, jedyna pomoc, jaką może otrzymać od swoich towarzyszy, to próba wydobycia go spod sterty gruzu, która ją przywaliła. W przypadku kiedy spadł na delikwenta blok kamienny o dużym ciężarze, sprawa jest raczej przesądzona z góry, lecz jeżeli „elementem atakującym" były mniejsze kamienie, MG powinien wziąć pod uwagę posiadaną ewentualnie zbroję i hełm, które stanowiłyby pewną ochronę. Unieszkodliwienie już wykrytej pułapki tego typu jest możliwe na kilka sposobów: na odległość – przy pomocy długiej liny lub drąga czy też rzucenie jakiegoś ciężaru na mechanizm spustowy lub zablokowanie urządzenia zwalniającego. Jednak zawsze najbezpieczniej jest coś takiego ominąć. Takie pułapki zakłada się wewnątrz budynków i w podziemnych korytarzach, niestety, wystawione na długoletnie działanie wilgoci i powietrza mają tendencję do samoistnego uruchamiania się i to z reguły w najmniej spodziewanych momentach (bogowie, miejcie nas w swej pieczy).

Następnym rodzajem są wszelkiego typu wysuwające się z podłogi lub ścian ostrza i kolce. Dość często spotyka się je pokryte wymyślnymi, szybko działającymi truciznami lub jadem. Kolce mają również zastosowanie w skrzyniach, zaskakując majstrujących nieumiejętnie przy zamku kufra. W tych wypadkach są zawsze „uzbrojone" silną trucizną. Oprócz kolców, stosuje się szybko spadające ostrza. Mogą to być pewnego rodzaju gilotyny lub wahadła. Napędzane są własnym ciężarem lub skręconą liną z końskiego włosia. Ostrze, które ma przynieść bohaterom zgubę, jest precyzyjnie ustawione i jego trasa zawsze przechodzi przez miejsce, w którym nieostrożny osobnik nadepnął na ruchomą płytę podłoża, otworzył drzwi (a gdzie moja ręka?) lub poruszył dźwignię albo jakiś artefakt (np. magiczny miecz). O ile spadające gwałtownie ostrze działa wystarczająco skutecznie samą swoją masą, o tyle kolce i małe noże potrzebują dodatku w postaci trucizny, gdyż zadają małe rany. Mechanizm tego typu, jeżeli jest już wykryty, można unieszkodliwić w bardzo prozaiczny sposób, np. jeżeli wahadło ostrza nie jest zamaskowane w ścianie lub w podłożu, wystarczy odpowiedni kawałek żelaza lub jakiś kamień, który należy wepchnąć w tryby. Gdy wykonamy to jak należy (test na inteligencję i zręczność), ostrze nie powinno nawet drgnąć. Drugą metodą jest ustawienie jakiegoś długiego pala lub sztaby metalowej pomiędzy podłogą a ostrzem, wtedy opadające ostrze gilotyny zaprze się na tym elemencie i pozostanie tak już na stałe (chyba, że zaplącze się tu jakiś „mądry" goblin, któremu się ta sztaba czy palik spodoba i...). Zawsze też można przeczołgać się pod spodem, jeżeli ostrze przelatuje na jakiejś rozsądnej wysokości nad podłogą. Przy kolcach wysuwających się na zewnątrz, czy to ze ściany czy skrzyni, sprawa zaczyna się komplikować. Z reguły budowa takiej pułapki uniemożliwia dostęp do jej mechanizmu i jedynym rozsądnym wyjściem jest zatkać dokładnie otwory na kolce lub nie pchać tam rąk. Pewnego rodzaju zabezpieczeniem przed mniejszymi rodzajami kolców i ostrzy może być metalowa zbroja, którą należy uwzględnić w wypadku zadziałania pułapki.

Mniej drastyczną pułapką jest tak zwana ślepa komnata. Ten rodzaj pułapki nie zadaje żadnych ran ani obrażeń. Zasada działania tego mechanizmu jest prosta; komnata ma tylko jedne drzwi i po wejściu do środka okazuje się, że drzwi te otwierają się tylko z tamtej strony. No cóż, jeżeli jesteś sam to „klapa", ale jeśli masz jakiegoś towarzysza, który szczęśliwie poczekał na zewnątrz, może on cię wypuścić i zaoszczędzić wątpliwej przyjemności śmierci głodowej. W takich komnatach drzwi są budowane w specjalny sposób, by puszczone i nie przytrzymane same się zatrzasnęły. Częstym dość uzupełnieniem takiej pułapki jest, np. czekający wewnątrz gigantyczny pająk, wiszący gdzieś pod wysokim sufitem, albo automatycznie się otwierający pojemnik z trującym gazem. Jest to jedna z najprostszych, a jednocześnie najtrudniejszych do wykrycia pułapek, i w tym jej siła.

Dosyć znaną formą pułapki są nie wiadomo skąd nadlatujące strzały lub bełty. W zasadzie mechanizm uruchamiania tych pułapek jest standardowy: ruchoma płytka podłogi, poruszona złota statuetka z cokołu, otwarcie drzwi lub pociągnięcie dźwigni. Jak to działa? Dość prosta konstrukcja, spust umieszczony pod progiem drzwi, ruchomą częścią podłoża lub jakimś pozostawionym na przynętę cennym przedmiotem. Gdzieś w ścianie ukryta mała kusza wycelowana w kierunku spustu i cięgno (np. linka), łączące spust z kuszą, doskonale ukryte pod p[illegible]łogą sali. Jedyną rzeczą która może zdradzić istnienie tego typu pułapki to otwory strzelnicze w ścianach. Uzupełnieniem tego typu konstrukcji jest prawie zawsze trucizna nałożona na ostrze pocisków. Ta pułapka lekko zmodyfikowana i w mniejszej wersji występuje w zamkach kasetek i kufrów. Dla poprawienia skuteczności i szansy trafienia ofiary stosuje się systemy seryjne – kilka lub kilkanaście pocisków o równoległych torach lotu lub nadlatujące z różnych stron w to samo miejsce. Takie rozwiązanie jest bardziej efektywne, gdyż jeżeli jeden pocisk nie trafi, to może drugi sięgnie celu. Zaletą tej pułapki jest to, że jak już zadziała, to nie ma żadnych szans na uniknięcie jej efektów, wiadomo – pocisk wystrzelony z kuszy jest bardzo szybki. Biada tym, co nie wykryją pułapki w czas. Celność ukrytych kusz powinna znajdować się w przedziale od 5% do 90%, w zależności od ustawienia względem siebie spustu i kuszy, gabarytów celu i odległości między kuszą, a celem. Metodą unieszkodliwienia takiej pułapki jest zablokow[illegible] spustu lub, jeżeli to możliwe, przeciąć cięgna. Pociski normalnych rozmiarów atakują z siłą równą sile efektywnej kuszy, zaś mniejsze (skrzynie i szkatułki) z odpowiednio mniejszą (około 20–30%). Niestety oprócz wiadomych zalet ten rodzaj pułapki ma jedną zasadniczą wadę, której nie można usunąć, mianowicie są jednorazowe i wymagają stałego doglądania, załadunku kusz i konserwacji.

Kolejnym tematem jest używany w pułapkach gaz. Typ gazu, używanego w danej pułapce zależy, między innymi, od jej przeznaczenia. Może to być na przykład gaz trujący, duszący, obezwładniający, usypiający, paraliżujący, palny lub wybuchowy. Pułapki, w których wykorzystywany jest właśnie gaz występują w dwóch podstawowych wersjach: aktywna i pasywna. Gdy gaz wypełnia komnatę po jakiejś konkretnej akcji przebywających w tej chwili w komnacie bohaterów, mówimy o pułapce aktywnej. Rodzaj pasywny to taki, gdzie gaz już wypełnia dane pomieszczenie, ale jest to gaz bezwonny i bezbarwny, aby nie zdradzić przeznaczenia sali. Oczywiście trzeba pamiętać, że gaz zawsze

się ulatnia i w przypadku pułapki pasywnej jest konieczne jego powolne, ale stałe uzupełnianie z jakiegoś źródła – może to być na przykład pobliski wulkan (nie musi być on koniecznie czynny, wystarczy doprowadzenie kanalikami, naturalne lub sztuczne, gazu z jego wnętrza). O fakcie ulatniania się gazu trzeba też pamiętać przy tworzeniu gazowych pułapek aktywnych, kiedy do sali jest wpuszczana konkretna porcja gazu, który z upływem czasu rozprzestrzenia się po sali i wreszcie ulatnia. Co za tym idzie, okres jego działania jest ograniczony do czasu jego obecności w tym pomieszczeniu. Obrażenia zadawane przez pułapki gazowe są zależne od rodzaju użytego gazu. Miejsca strzeżone dodatkowo przez straż nie muszą być wyposażone w gaz śmiercionośny, wystarczy w zupełności, na przykład, paraliżujący. W krótkim czasie od zadziałania pułapki strażnicy pojawią się na miejscu, aby zwinąć bezbronnego delikwenta. Pułapki gazowe, które mają za zadanie wykończyć drużynę, stosowane są w miejscach nie pilnowanych przez ludzi; w takim przypadku gaz paraliżujący nie ma większego sensu, gdyż ofiary po dojściu do siebie i ustąpieniu paraliżu i tak zrobią to, co zamierzały przed wpadnięciem w pułapkę. Oryginalnym pomysłem jest napełnienie komnaty gazem bezwonnym i bezbarwnym, łatwopalnym. Ten typ pułapki pasywnej nie jest możliwy do wykrycia przez normalne zmysły, tu trzeba wesprzeć się magią lub zdolnościami nadnaturalnymi. Zapłon zgromadzonego gazu w nie oświetlonej sali może nastąpić od pochodni lub lampy, którą drużyna przyświeca sobie w podziemiach. Wybuch sam w sobie nie jest bardzo groźny ale powoduje ogłuszenie i oślepienie na dłuższy czas. Jeżeli znajduje się on w bardzo dużej ilości w pomieszczeniu, to może dojść nawet do zwalenia się całej sekcji korytarzy. Pułapki gazowe są jednymi z najgroźniejszych z powodu ich małej wykrywalności.

Piotr Promiński, Marek Świetlicki

Ludzie od wieków stosowali ogień w celach pokojowych i do prowadzenia walki. Jego niszczycielską siłę ktoś postanowił wykorzystać w konstruowaniu pułapek. Pomysł przyjęli z entuzjazmem twórcy tych mechanizmów i teraz nierzadko, zamiast spodziewanych strzałek, ściany tryskają żywiołem ognia. Uruchomienie takich pułapek odbywa się na takich samych zasadach jak i poprzednio opisanych, z tym że w efekcie z otworów w ścianach wyrzucane są snopy ognia (co może być czasem połączone razem z innym rodzajem pułapki np. opadającymi z góry kamieniami). W konstrukcji pułapek „ogniowych" wykorzystywany jest środek łatwopalny i jakiś inicjator zapłonu lub środek samozapalający się przy zetknięciu z powietrzem. Ogień jest żywiołem i walka z nim bez przygotowania jest beznadziejna, niezwykle pomocne byłyby amulety ochronne i zaklęcia. Inne metody w tej sytuacji są tylko półśrodkami, nie do końca pewni. Czasami zamiast ognia stosowany jest wrzący olej. W jednym i drugim przypadku należy podliczać zniszczenie, jak od płomieni.

Częstą pułapką na leśnych drogach, stosowaną przez miejscowych rozbójników, są pętle wykonane z drutu lub mocnego powrozu. Konstrukcja jest prosta, ale skuteczna jak diabli. Wybieramy rosnące przy drodze mocne, ale giętkie drzewo; do jego czubka przywiązujemy powróz, a drugi koniec przewieszamy przez jakąś gałąź wystającą nad drogą. Następnie formujemy z tego końca samozaciskającą się pętlę i naciągamy drzewo, do którego poprzednio uwiązaliśmy pierwszy koniec linki. Koniec z pętlą kładziemy w kształcie obszernego koła na drodze i zabezpieczamy dobrze dobraną gałęzią. Potem maskujemy całość liśćmi, gałązkami itd., i czekamy na okazję. Gdy okazja przyjdzie i wdepnie w pułapkę, a jej ciężar będzie wystarczający, aby złamać zabezpieczającą gałązkę, wtedy zwolniona pętla zaciśnie się na nodze ofiary, a siła nagiętego drzewka naciągnie sznur i uniesie delikwenta w górę. Nawet silny mężczyzna, tak potraktowany, jest zdany całkowicie na naszą łaskę i niełaskę. Pułapka tego typu nie zadaje ran, ale obezwładnia i unieruchamia ofiarę.

Pułapki montowane w zamkach nie są zbyt częste, gdyż wymagają bardzo precyzyjnego wykonania i wielkiego kunsztu. Z tej racji, iż są przeznaczone do umieszczenia wewnątrz mechanizmu zamka, muszą być bardzo małe, a jednocześnie skuteczne w działaniu. Taka pułapka uaktywnia się po ingerencji siłowej lub po nieumiejętnym gmeraniu w zamku złym kluczem czy wytrychem. Zamki mogą być zabezpieczone również magią, czyli zaklęciami zabezpieczającymi, ale o tym troszeczkę później. Efektem działania pułapki ukrytej w zamku mogą być wymienione już wcześniej strzałki, gaz, ogień lub wrzący olej. Uniknąć tej przykrej niespodzianki można, oglądając wszystkie niepewne zamki i kłódy. Takie oględziny (test na obserwację – odpowiednio zaniżony) mogą pozwolić na wykrycie otworów, którymi wydostaje się po aktywizacji pułapki gaz, strzałki lub inne świństwo, czyhające na wasze życie. W tych światach, w których jest znany proch (np. *Warhammer*), pułapka może być uzbrojona w mały ładunek wybuchowy, który może nieostrożnym urwać główkę. Unieszkodliwić taką pułapkę można przez rozebranie zamka i zablokowanie mechanizmu spustowego lub odpalenie pułapki na odległość, przy pomocy np. linki. Najskuteczniejszą jednak metodą jest użycie właściwego klucza, po co mamy ryzykować bez potrzeby.

Do najmniej humanitarnych pułapek należą wszelkiego rodzaju paszcze, kleszcze i szczęki; specjalne mechanizmy, które zawsze atakują w nogi. Taki rodzaj ataku jest uwarunkowany ich montowaniem, myśliwi i kłusownicy rozstawiają je na drogach, uczęszczanych przez zwierzęta. Ustawiają je w płytkich i dobrze zamaskowanych dołkach. Konstruktorzy pułapek zastawianych w grobowcach, świątyniach i korytarzach podziemnych umieszczają je w podłodze, w specjalnie zaprojektowanych otworach. Taka pułapka zadziała z piorunującą szybkością, jeżeli tylko ktoś w nią wdepnie. Stąpnięcie na ukrytą pułapkę powoduje zwolnienie sprężyny, napędzającej cały ten układ i w rezultacie zatrzaśnięcie się potrzasku. Siła tego urządzenia jest zależna od mocy sprężyny i może nawet uciąć kończynę. Jeżeli ofiara została już w taki potrzask złapana, wówczas sama nie ma najmniejszych szans się uwolnić, chyba że utnie sobie nogę powyżej szczęk paszczy. Aby mieć pewność, że delikwent złapany w szczęki nie ucieknie z pułapką uczepioną nogi, dodatkowo stosuje się łańcuch, który mocuje pułapkę do pobliskiego drzewa lub specjalnego koła, wmontowanego gdzieś w ścianę lub podłogę. Inny sposób to bezpośrednie umocowanie potrzasku (przyśrubowanie) do podłoża. Taką pułapkę łatwo dostrzec gołym okiem i nie trzeba mieć do tego jakichś specjalnych zdolności. Bezpieczne rozbrojenie paszczy polega na uderzeniu w jej stopkę odpowiednio długim palikiem lub zrzuceniu czegoś ciężkiego, co automatycznie spowoduje jej zatrzaśnięcie. Pułapki tego rodzaju z reguły nie są zabójcze z powodu niewielkich obrażeń, które zadają, jednak ofiara potrzasku może się wykrwawić, jeżeli nie otrzyma na czas pomocy od towarzyszy. Elementy zbroi, chroniące nogi mogą znacznie złagodzić skutki potrzasku, a nawet – w przypadku słabszych szczęk – pozwolić uniknąć ich całkowicie.

Ostatnim z mechanizmów, który należałoby jeszcze opisać, są perfidne komnaty, w których po wejściu zatrzaskują się drzwi, a ściany zaczynają się zjeżdżać i miażdżyć znajdujących się w środku ludzi. Sytuacja beznadziejna, ale i w takiej dobry złodziej nie powinien tracić głowy. Cienki, a mocny sztylet – ta zwykle pogardzana broń – tu może uratować drużynie życie. Ostrze sztyletu wetknięte w szparę między ruchomą ścianą, a podłogą może skutecznie zablokować ten rodzaj niebezpieczeństwa. A wydostanie się przez zablokowane drzwi jest już w tym przypadku błahostką, bo od czegóż złodziej ma wytrychy i cały zestaw narzędzi. Mechanizm takiej pułapki musi mieć potężny napęd, gdyż aby w ogóle wprawić ściany w ruch (ich masa sięga 2000 kg wzwyż) i jeszcze na dodatek zmiażdżyć pechowe ofiary – potrzeba na to olbrzymiej siły. W zasadzie jedyną możliwością rozbrojenia tej pułapki jest dostanie się do jej mechanizmu od zewnątrz i jego zniszczenie.

Jeszcze jedną metodą zakładania pułapek jest wykorzystanie magii. Odpowiednio doświadczeni czarownicy chronią swoje skarby i domy przy pomocy wymyślnych czarów i znaków zabezpieczających. Przed takimi pułapkami można się uchronić tylko przy pomocy odpowiednich zaklęć lub amuletów, dobranych w zależności od rodzaju użytej magii. Takie zabezpieczenia mogą wykryć tylko magowie lub kapłani, ewentualnie, w skrajnych przypadkach, osoby poinstruowane przez tych specjalistów. Wszelkiego rodzaju zdolności, zmysły i amulety wykrywające magię są niezastąpione w momencie,

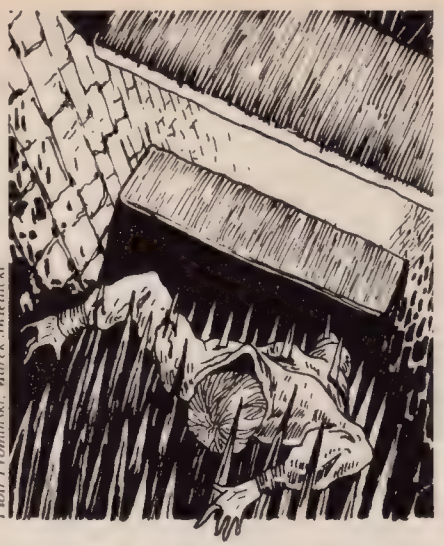
w którym trafimy na pułapkę magiczną, niewykrywalną przecież metodami konwencjalnymi. Wzrokiem można zauważyć najwyżej runy lub linie magiczne, o ile się na tym znamy, które po naruszeniu „odpalają" uwięziony w nich czar. W systemie *Warhammer* najlepiej do rozbrajania pułapek magicznych nadają się czary kapłanów Ranalda, w swoim arsenale mają bowiem na tę okazję dwa zaklęcia specjalistyczne, pomijając już całą dostępną dla nich magię iluzyjną i podstawową. Na szczęście pułapki oparte na magii są rzadkością, choć za to prawie każda jest inna. W runy czy linie magiczne można w zasadzie włożyć prawie każde zaklęcie, dlatego też i pułapki magiczne rzadko są podobne.

Innych rodzajów pułapek magicznych używa się do zaklęcia jakiegoś przedmiotu. W ten sposób można zaczarować np. miecz, posąg lub dowolny inny przedmiot, który przez moc magii staje się strażnikiem drzwi, komnaty lub jakiegoś artefaktu; a walka z ożywionym posągiem jest bardzo ciężka, choćby ze względu na niewrażliwość takiego delikwenta na ból. Posąg, miecz lub inny przedmiot, w który tchnięto magię, będzie walczył do skutku, czyli do momentu zabicia intruza, usunięcia zagrożenia lub do całkowitego zniszczenia od otrzymanych ciosów. W takiej walce nie ma pardonu, zawsze jest długa i krwawa.

Zamiast rzucania zaklęć na przedmioty stosowana jest również magia demonologiczna. Miejsce lub przedmiot chronione jest przekleństwem i intruz zostaje zaatakowany przez demony lub istoty z innej sfery egzystencji. Cmentarze i wielkie grobowce mogą być objęte silnym zaklęciem czarnoksięskim i w godzinach nocnych wejście do takiego miejsca powoduje ożywienie zmarłych, którzy mają z reguły tylko jeden cel – zabijać wszystko, co żywe.

Oprócz tych kilku przykładów, konstruktorzy pułapek magicznych mają z pewnością w zanadrzu jeszcze wiele zmyślnych sposobów zadawania śmierci nieproszonym gościom. Aby ten artykuł nie był tylko zwykłym ględzeniem o tym „co by było gdyby", opiszę teraz te same pułapki bardziej fachowo – bo posługując się wartościami procentowymi, aby każdy mógł sobie je zaadoptować do systemu, w który akurat gra. Parametry którymi będę się posługiwał to:

1. **Nazwa pułapki.**
2. **Skuteczność**: procentowa szansa na skuteczne zadziałanie/trafienie w cel.
3. **Zniszczenie:** rodzaj i wielkość zniszczenia zadawanego przez mechanizm.
4. **Wykrycie:** rodzaj testów, przeprowadzanych przez Mistrza Gry, mających na celu wykrycie pułapki/zauważenie.
5. **Uniknięcie**: rodzaj testów do wykonania przy możliwości uniknięcia efektów już po zadziałaniu pułapki.
6. **Unieszkodliwienie**: metoda na rozbrojenie już wykrytej pułapki.
7. **Występowanie:** miejsca, w których stosuje się dany rodzaj pułapki.
8. **Trwałość:** czas, w którym pułapka może sprawnie działać; później należy sprawdzić procentową możliwość samoistnego zadziałania lub samozniszczenia.
9. **Powtarzalność:** wszystkie te cechy, które powodują, że pułapka może być użyta po raz drugi. Obsługa przez ludzi lub samopowtarzalność.



Piotr Promiński, Marek Świetlicki

10. **Uwagi:** cała reszta, która została pominięta w poprzednich punktach oraz ewentualne dodatkowe wskazówki.

SKRÓCONA LISTA PUŁAPEK

Zapadnia

Skuteczność: 100%.
Zniszczenie: Zależne od wysokości upadku i dozbrojenia (kolce).
Wykrycie: Test na obserwację – szczeliny w podłodze.
Uniknięcie: Niemożliwe.
Unieszkodliwienie: Przerzucenie kładki, zablokowanie klapy (test na inteligencję i/lub zręczność).
Występowanie: Murowane lub kamienne podłoże, wnętrza budynków, podziemne, sztuczne korytarze.
Trwałość: Bardzo długa, kilkadziesiąt lat, mała szansa na samoistne zadziałanie.
Powtarzalność: Ciągła, zapadnię zamyka mechanizm zamachowy.
Uwagi: Czasem występują zapadnie jednorazowe (cienka podłoga).

Wilczy dół

Skuteczność: 100%.
Zniszczenie: Zależne od wysokości upadku i dozbrojenia (zaostrzone pale).
Wykrycie: Test na obserwację – maskowanie gałęziami i darnią.
Uniknięcie: Niemożliwe.
Unieszkodliwienie: Zasypanie, lepiej obejść bokiem.
Występowanie: Leśne dukty i drogi.
Trwałość: Dość długa, zależna od rodzaju trwałości maskowania.
Powtarzalność: Ponowne zamaskowanie.
Uwagi: Bezsensowne jest umieszczanie ich na twardych drogach (trudność zamaskowania).

Spadające bloki/kamienie

Skuteczność: 70–99%.
Zniszczenie: Dość duże, zależne od ciężaru spadającego ładunku.
Wykrycie: Test na obserwację i inteligencję. Można zauważyć mechanizm spustowy lub podwieszony ładunek.
Uniknięcie: Test na słuch i na refleks. Próba uskoczenia po usłyszeniu zwalniania ładunku.
Unieszkodliwienie: „Odpalenie" na odległość, zablokowanie elementu zwalniającego blok lub kamienie.
Występowanie: Wnętrza budynków i podziemia.
Trwałość: Jeżeli znajduje się pod wpływem wilgoci, to krótko; średnia podatność na samoistne zadziałanie.
Powtarzalność: Jednorazowa.
Uwagi: Spadający blok o dużej masie daje ofierze bardzo małe szanse na przeżycie. Od uszkodzeń, spowodowanych przez kamienie należy odliczyć ochronę zbroi na głowie i tułowiu.

Ostrza i kolce (mechaniczne)

Skuteczność: 75-90% (+/-10%)
Zniszczenie: Standartowe, jak od broni tnącej lub kłutej z siłą 200% średniej siły człowieka.
Wykrycie: Test na obserwację. Można zauważyć otwory wyprowadzające.
Uniknięcie: Test na refleks (50% współczynnika) aby uskoczyć, jeśli to możliwe.
Unieszkodliwienie: Jeżeli jest dostęp do mechanizmu, zablokowanie dźwigni zwalniającej. W każdym innym przypadku można tylko próbować dokładnie zatkać wylot ostrzy/kolców.
Występowanie: Standardowe wyposażenie grobowców i podziemnych korytarzy.
Trwałość: Jeżeli nie jest wystawiona na działanie wilgoci, to może wytrzymać nawet kilkudziesiąt lat. Potem średnia szansa samozniszczenia.
Powtarzalność: Wymagana obsługa. Jeżeli jest mechanizm wahadłowy, to wielokrotna aż do uszkodzenia.
Uwagi: Kolce i ostrza tych pułapek mogą być dodatkowo dozbrojone trucizną. Po dłuższym czasie trucizna traci swoje własności.

Wahadła

Skuteczność: 80–99%.
Zniszczenie: Standardowo, jak od broni tnącej z siłą 200–450% średniej siły człowieka.
Wykrycie: Test na obserwację i inteligencję. Można zauważyć otwór wyprowadzający lub ramię wahadła.
Uniknięcie: Test na słuch i na refleks. Można uskoczyć przed opadającym ostrzem, jeżeli usłyszy się zwalnianie ramienia wahadła.
Unieszkodliwienie: Podparcie odpowiednim palem lub sztabą metalową ramienia wahadła.
Występowanie: Katakumby, podziemia, grobowce znacznych osobistości.
Trwałość: Bardzo długa, dochodzi nawet kilku setek lat. Mała szansa na samoistne zadziałanie.
Powtarzalność: Wielorazowa, nie wymaga stałego doglądania i konserwacji.
Uwagi: Spadającego ostrza nie da się już zatrzymać ani zablokować.

Ślepa komnata

Skuteczność: 100%.
Zniszczenie: Śmierć głodowa.
Wykrycie: Test na inteligencję. Z sali nie ma drugiego wyjścia, a drzwi mają tendencję do zatrzaskiwania się.
Uniknięcie: Niemożliwe.
Unieszkodliwienie: Zablokowanie drzwi w pozycji „otwarte".

Występowanie: Podziemia, wnętrza budynków.
Trwałość: Bardzo długa, nie ma możliwości samoistnego zadziałania.
Powtarzalność: Stała, aż do zniszczenia.
Uwagi: Zawsze powinna być jakaś minimalna szansa na wydostanie się z opresji.

Strzały

Skuteczność: 35–95%.
Zniszczenie: Jak od kuszy (ewentualnie plus trucizna)
Wykrycie: Test na obserwację i inteligencję. Widać otwory wylotowe.
Uniknięcie: Niemożliwe.
Unieszkodliwienie: Zasłonięcie otworów strzelniczych lub unieszkodliwienie mechanizmu spustowego.
Występowanie: Wnętrza budynków, grobowce lub podziemia.
Trwałość: Doglądana, bardzo długo. Bez dozoru kilkadziesiąt lat.
Powtarzalność: Wymaga obsługi (załadowanie pocisków).
Uwagi: Długo naciągnięta kusza ma tendencję do tracenia na sile (około 5–10% na kilka lat z biegiem czasu).

Gazowa aktywna

Skuteczność: 100%
Zniszczenie: Zależne od rodzaju zastosowanego gazu.
Wykrycie: Test na obserwację. Można zauważyć otwory wylotowe gazu.
Uniknięcie: Wstrzymanie oddechu (test na inteligencję).
Unieszkodliwienie: Zatkanie utworów wylotowych gazu.
Trwałość: Zależna od szczelności całego układu.
Powtarzalność: Jednorazowa.
Uwagi: Typy gazu zdecydowanie bojowe: trujący, duszący, paraliżujący, obezwładniający.

Gazowa pasywna

Skuteczność: 100%.
Zniszczenie: Zależne od rodzaju zastosowanego gazu.
Wykrycie: Magia lub specjalne zdolności.
Uniknięcie: Ewentualnie szybka ucieczka (uczucie duszności), test na inteligencję.
Unieszkodliwienie: Jedyna możliwość: wywietrzenie.
Trwałość: Jeżeli nie jest uzupełniana to zależy od szczelności pomieszczenia.
Powtarzalność: Jednorazowa. Jeżeli jest uzupełniana, zależy od zapasu gazu.
Uwagi: Stosowany gaz zawsze jest bezwonny i bezbarwny (paraliżujący, obezwładniający, trujący, duszący, a przede wszystkim wybuchowy.

Ogień/wrzący olej

Skuteczność: 95%.
Zniszczenie: Jak od ognia, aż do ugaszenia.
Wykrycie: Test na obserwację. Można zauważyć otwory wylotowe lub urządzenie spustowe.
Uniknięcie: Tylko magia.
Unieszkodliwienie: Zablokowanie otworów wylotowych.
Trwałość: Zależna od trwałości materiału palnego i inicjatora zapłonu.
Powtarzalność: Wymaga obsługi (napełnianie zbiorników).
Uwagi: W razie opryskania twarzy, duża szansa na oślepienie.

Pętle

Skuteczność: 85%.
Zniszczenie: Brak. Obezwładnia.
Wykrycie: Test na obserwację. Duża szansa na zauważenie linki.
Występowanie: Leśne dukty.
Trwałość: Kilka dni.
Powtarzalność: Jednorazowa.
Uwagi: Przy dużym ciężarze ofiary może nie unieść do góry.

Kleszcze i szczęki

Skuteczność: 100%.
Zniszczenie: Rany cięte w nogę z siłą 200–300% średniej siły człowieka.
Wykrycie: Test na obserwację. Dość łatwe do zaobserwowania otwory w podłodze lub zagłębienie w ziemi, zamaskowane darnią i gałązkami.
Uniknięcie: Brak.
Unieszkodliwienie: Zamknięcie szczęk w bezpieczny dla operatora sposób.
Występowanie: Kamienne posadzki lub leśne dukty.
Trwałość: Dość długa. Kilka lat, w budynkach dłużej.
Powtarzalność: Wymaga obsługi (rozwarcie szczęk).
Uwagi: Przy silnym mechanizmie zamykającym może pozbawić nogi.

Zjeżdżające się ściany

Skuteczność: 100%.
Zniszczenie: Duże z siłą 500–1000% średniej siły ludzkiej.
Wykrycie: Test na obserwację. Można zauważyć szczeliny między ścianą, a podłożem komnaty.
Uniknięcie: Jeżeli to możliwe, szybka ucieczka.
Unieszkodliwienie: Wsunięcie wytrzymałego przedmiotu między ścianę, a podłogę. Jeżeli jest dostęp, możliwe rozbrojenie mechanizmu.
Występowanie: Wnętrza dużych budynków, grobowce podziemia.
Trwałość: Bardzo długo, nawet kilkaset lat.
Powtarzalność: Może być wielorazowa lub wymagająca obsługi (nastawienie mechanizmu).
Uwagi: W bardzo rzadkich przypadkach po zadziałaniu może dojść do zacięcia mechanizmu (2-5%).

No i pozostało nam opisać jeszcze stosowaną w pułapkach magię. Jak już wcześniej wspomniałem, pułapki magiczne znajdują zastosowanie przede wszystkim w wieżach magów i grobowcach znacznych osobistości. Pułapek opartych na magii może być tyle, ile tylko jest zaklęć bojowych. Będą się one różniły tylko metodą wyzwolenia czaru. W związku z tym ograniczę się do przykładu jednej pułapki magicznej, z którą sam się zetknąłem. Powinien on dać przynajmniej podstawowe wyobrażenie o zastosowaniu magii w pułapkach.

Któregoś pięknego dnia, wcielając się w postać elfa – czarownika trafiłem do starej wieży dawno zmarłego maga. Miałem zabrać z niej miecz magiczny, którym chciałem się posłużyć w walce z pewnym demonem. Miecz znajdował się w sali zamkniętej magią, na postumencie na wprost drzwi. Za postumentem, na ścianie, były „wrota mocy". W dwóch rogach na wprost drzwi stały posągi. Cały układ dawał potrójne zabezpieczenie. Każdy, kto sforsował drzwi był natychmiast po przekroczeniu progu atakowany „kulą ognistą", ciśniętą przez posągi. Jeżeli magia zabezpieczająca czuła nadal obecność intruza, który przeżył mimo ataku, pentagram uwalniał czar „przyzwanie", sprowadzający Żychę, demona z trzeciego kręgu. Jeżeli intruz i z tym problemem by sobie poradził, to, po jego zbliżeniu się do postumentu, magia otwierała „wrota mocy". W moim przypadku niestety okazało się, że zaklęcia ochronne, którymi się posłużyłem były za słabe. Koniec był żałosny – mój mag został wessany w inny wymiar bez szans powrotu.

W większości przypadków pułapki magiczne są uzbrojone w pojedyncze zaklęcia. Stworzenie pułapki zawierającej kilka czarów wymaga od maga, który je tworzy dużo większego doświadczenia. W większości systemów fabularnych największymi mistrzami w planowaniu i budowaniu pułapek są krasnoludy. To właśnie w ich podziemiach gracze przeżywają swoje osobiste tragedie. Od kiedy pamiętam, takie podziemne korytarze zawsze budziły dreszczyk emocji, kiedy grupa zagłębiała się w ich czeluść. A wszystko to między innymi zawdzięczamy właśnie pułapkom. Zatem życzę wielu emocji i udanego rozbrajania.

Piotr Promiński, Marek Świetlicki

LEKCJA O TYM, JAK BYĆ DOBRYM AKTOREM W GRACH FABULARNYCH

Zagubiony? Zmieszany? Potrzebujesz rad? To po co to czytasz?

Ile razy zachodziłeś do znajomego, by zagrać w fabularną grę fantasy i byłeś wyrzucany i szczuty psami, gdyż inni gracze stwierdzali, że nie umiesz „grać"? Jest to bardzo niezręczna sytuacja i ten artykuł ma być pewnym na nią remedium. Jeśli go przeczytasz i będziesz się stosował do tych kilku prostych zasad, które tu znajdziesz, to też będziesz wymyślał świetne imiona dla swych bohaterów i będziesz widział zachwyt w oczach innych graczy, gdy prowadzona przez ciebie postać będzie rozmawiać lub walczyć z podstawionymi przez Mistrza Gry NPCami.

Nadawanie imienia bohaterowi

Bardzo często wspaniali, świetnie prowadzeni bohaterowie mają beznadziejnie zwyczajne imiona. Jacek Wojownik czy Kryśka Czarodziejka po prostu tu nie pasują. Plagiat też nie jest dobrym wyjściem – wyobraź sobie świat pełen Elryków i Merlinów.

Najlepszym sposobem wyboru oryginalnego imienia dla twego bohatera jest użycie Tabeli Generacji Imion. Rzuć 1k6 dla każdej litery imienia twej postaci. Wyjdzie z tego imię naprawdę ciekawe i niespotykane, jak Jhusdhui Kapłan lub Enhifhupwq Złodziej. Pomyśl tylko o tych niekończących się godzinach zabawy, gdy będziesz poprawiał wymowę swoich współgraczy:

Dowódca: *No dobra, Bogdan Elf i Jusduj sprawdzą tron.*
Ty: *Mam na imię Jhusdhui!*
Dowódca: *Chusdwuj?*
Ty: *Jhusdhui!*
Dowódca: *Hódswoj?*
Ty: *Nie, durniu! Jhusdhui! Tak, jak się pisze!*

Osobowość i przeszłość ludzi

Ten aspekt gry jest stosunkowo prosty. Jeśli twój bohater jest człowiekiem, to zanim przyłączysz się do reszty drużyny na swą pierwszą przygodę, po prostu dodaj sobie 2 do 5 punktów do wszystkich cech i 5 do 10 poziomów doświadczenia. Miej przygotowane rozsądne wytłumaczenie, np.: *Jhusdhui urodził się w rodzinie czarownika, ale gdy miał 11 lat na jego dom napadło kilku barbarzyńców z tubylczej kablówki, by zdobyć ich skrzynkę i kilka nowych kanałów nic za to nie płacąc. Zabili jego rodziców, więc on zabił ich i, na ich koniach, pojechał do Mnicha Wschodniego Wiatru, który nauczył go wszystkich sztuk walki i mycia swego rydwanu pokrzykując „Nawoskuj, zwoskuj", a potem przyłączył się do Imperialnych Marines, gdzie wyspecjalizował się w noszeniu ciężkich przedmiotów i nauczył czytania niechronionych ksiąg czarów jako akrobata u Cyganów, gdy uczył się kapłaństwa.*

Ma to sens tylko dla ludzi, gdyż inne rasy dostają tyle premii za rasę, że tylko kompletny idiota wybrałby człowieka bez jakichś dodatkowych profitów.

Humanoidy i ty

Jedynym powodem, dla którego godzisz się nie być człowiekiem są specjalne zdolności innych humanoidów, prawda? Tylko, że za widzenie w ciemnościach i premie do siły też trzeba zapłacić. Humanoidy nie mogą być prowadzeni jak zwykli ludzie, o nie! Krasnoludy powinny być grane jak niscy ludzie, gnomy jak nawet jeszcze niżsi ludzie, hobbici jak ludzie niscy i owłosieni, elfy jak ludzie nieniscy, a półorki jak ludzie niewychowani. Oto garść szczegółów:

Krasnoludy: Gdy w drodze znajdziesz się wśród wyższych członków drużyny, nie przestawaj pytać: *Co się dzieje tam w górze?* i *Co widzicie?* Równocześnie wstań od stołu i stań za graczem, który prowadzi bohatera, idącego tuż przed twoim krasnoludem. Połóż mu ręce na ramionach i spróbuj wejść „na barana". Będąc na górze połóż mu dłonie na oczach i poszturchaj kilka razy kolanami.

Gnomy: Wchodząc swym bohaterem do baru, zawsze proś o wysokie krzesło. Przy stole, na którym gracie, usiądź na ziemi tak, by twe oczy były na jednym poziomie z blatem. W tej pozycji próbuj poruszać swoją figurką i rzucać kostkami. Rozlej

Krzysztof Korzeniak

kilka napojów i nie przestawaj pytać: *Ile rzuciłem? Ile rzuciłem? Trafiłem go?*

Hobbity: Hobbity nienawidzą szukania przygód. Są strasznymi leniuchami. Nawet pójście na pocztę jest dla nich wstrząsającym wysiłkiem, więc wyobraź sobie jak się taki delikwent zachowuje podczas wyprawy do Bagien Musztarga, której celem jest zabicie złego Wielkiego Kapłana Gloarka. Jeśli twój bohater jest hobbitem, wyolbrzymiaj niewygody, jakich doświadcza, będąc wyrwanym ze swojej komfortowej norki i zmuszonym do udziału w idiotycznym i niebezpiecznym przedsięwzięciu, które reszta wybrała tego wieczoru na przygodę. Gracz prowadzący hobbita musi stale mieć przygotowane mnóstwo zrzędliwych powiedzonek na każdą okazję. Oto krótka lista na początek:

– Smok?! Znowu?! O nie, tylko nie smok! Nie cierpię smoków. Zmuszają mnie do biegu, a zawsze, gdy to robię odrywają mi się wszystkie guziki od płaszcza!

*– Idziemy na dół? **Tam?!** Tam śmierdzi i pobrudzę sobie włosy. Wy nawet nie zdajecie sobie sprawy ile zachodu mnie kosztuje utrzymanie stóp w czystości!*

– Nie ma herbaty? Jak mogła skończyć się nam herbata? Bez niej nie trawię tych ohydnych racji! Och, po co ja się tu pchałem.

– Wszystkie jej sztuki złota są większe od moich! Nigdy nie dajecie mi nic porządnego przy rozdziale skarbów!

– To bagnisko śmierdzi i wygląda na zdradliwe! Nie sądzę, by król jaszczurów mógł tu mieszkać.

– Mam już odciski od tej jazdy. Czy oni nie robią bardziej miękkich siodeł?

– Racje się skończyły! Wracam do domu!

Elfy: Grając elfem masz jeden, główny cel. W przeciwieństwie do ludzi, elfy pożądają magicznych przedmiotów. (Z małymi różnicami dotyczy to też innych ras. W przeciwieństwie do ludzi krasnoludy pragną złota, gnomy szlachetnych kamieni, hobbity jedzenia, a półorki tego wszystkiego na raz. Nikt nie wie czego pożądają ludzie, ale podejrzewa się, że ich głównym pragnieniem jest zmuszanie innych ras do długich, ale szybkich spacerów.) Próbuj przechwycić swym elfem wszystkie magiczne przedmioty znalezione przez drużynę. Jeśli nie będą chcieli ci ich dawać, obiecuj im w zamian różne rzeczy, np. *Przez 20 lat będę twoim osobistym sługą!* (Nie mów im, że zaczniesz swą służbę za 500 lat. Żyjąc wiecznie, a przynajmniej prawie wiecznie, na pewno możesz im to obiecać.)

Półorki: Nieokrzesanie, wulgarność i podejrzliwość to kluczowe słowa dla graczy prowadzących półorków. Inne postacie nigdy nie pomogą twojemu półorkowi, obedrą go za to z czci i wiary i nie dopuszczą do podziału skarbu. Jeśli jeszcze tego nie zrobili, to wszystkie ich uprzejme słowa i gesty są tylko płaszczykiem dla przygotowań, by cię zgnoić. Nie zgadzaj się z niczym, o czym mówią i miotaj w nich przekleństwa przy byle okazji. Jeśli to nie spowoduje ujawnienia ich prawdziwych intencji, wtedy musisz ich zaatakować, zanim oni ukatrupią ciebie. Stojąc na warcie gdzieś w głuszy, potraktuj wszystkich śpiących maczugą po głowie i odjedź z całym złotem i jedzeniem. Staraj się zawsze znaleźć na końcu szyku podczas marszu, unikniesz w ten sposób zdradzieckiego ataku w plecy. Pod żadnym pozorem nie wolno twemu bohaterowi zasnąć. W pokoju, w którym gracie, usiądź, zabierając ze sobą swoją dwudziestkę, w takim miejscu, z którego będziesz mógł mieć na oku wszystkich pozostałych graczy. Jeśli któryś z nich wykona jakikolwiek ruch ręką gdzieś w pobliżu jego k20, rzucaj natychmiast swoją, wrzeszcząc: *Atakuję go pierwszy!*

Walka

Mistrz Gry jest daleki od chęci uśmiercenia twojego bohatera i to jest właśnie to. Nie powinno to jednak wpływać na twoje aktorstwo. Niezależnie od tego, czy masz odważnego wojownika, któremu akurat coś wpadło do oka i wolałby, żeby tym razem pierwszy poszedł ktoś inny, czy też masz sprytnego złodzieja, który jednak mdleje na widok krwi i też wolałby, by ktoś inny szedł w pierwszej linii, rozegraj to do końca! Nie jest ważne kto wygra – ważne, że ty pozostaniesz przy życiu.

Zbyt często walka zamienia się w wykonywane na przemian ćwiczenie w rzucaniu kostkami. A szkoda, bo jest to wspaniała okazja dla rozwinięcia swego kunsztu aktorskiego. Na przykład, gdy twój bohater znajdzie się w towarzystwie drużyny na niskim poziomie doświadczenia, która właśnie spotkała 83 lodowe giganty powinien raczej popełnić samobójstwo, niż miałbyś przez 11.3 sekundy bezsensownie rzucać kostkami.

Cokolwiek byś robił, zawsze staraj się wykorzystać okazję, jaką stanowi walka, do podkreślenia swojej motywacji. Jeśli prowadzisz elfa, pozwól innym pójść naprzód, a potem pozbieraj magiczne przedmioty z ich martwych ciał. Jeśli prowadzisz krasnoluda, pozwól innym pójść naprzód, a potem pozbieraj złoto z ich martwych ciał. Jeśli prowadzisz półorka, poczekaj aż zostanie już tylko dwóch walczących, zabij ich obu ciosami w plecy, po czym zabierz wszystko. Jeśli prowadzisz człowieka, podjudź do walki innych, najlepiej wytykając im ich rasowe zdolności, np.:

Ty (grając człowieka, wojownika): *Patrz, lodowy gigant! Chciałbym mieć infrawizję jak ty, Krystyno Czarodziejko! Mógłbym wtedy z nim powalczyć.*

Krystyna: *Infrawizję?!? O czym ty mówisz?!? Jest dzień!*

Ty: *I masz tyle magicznej odporności! Oooch, słabo mi! Gigant ma chyba jakieś czary, które działają tylko na ludzi! Musisz mnie uratować, Krystyno!* (do MG): *Padam tuż za potężną Krystyną.*

Krystyna: *Co się...*

MG: *TŁAAAK!!! Lodowy gigant trafia Krystynę swą maczugą. Trafienie krytyczne! Dostaje 3478 ran.* (do ciebie): *Jego potężność przechodzi ponad ciałem Krystyny i mija cię.*

Ty: *Wstaję i uderzam go w plecy moim dwuręcznym mieczem +5! Nie zapomnij doliczyć mojej premii za siłę 18/96!*

Cele i motywacje

Wygląda na to, że dla niektórych graczy jedynym celem gry jest zdobycie bogactwa. Inni chcą magicznych przedmiotów, jeszcze inni punktów doświadczenia. Taki świr na punkcie numerycznych aspektów gry nie jest najlepszym pomysłem na role-playing. Twój bohater nie powinien być zainteresowany zdobyciem tej lub innej rzeczy. Powinien być zainteresowany zdobyciem wszystkiego! (Zapomnij o tym, co pisałem poprzednio na temat motywacji. Nie myślałem jeszcze o tym rozdziale pisząc tamte rzeczy.) Pamiętaj również, że punkty doświadczenia i skarby zostaną podzielone między wszystkich, którzy przeżyją. Grając kapłanem spróbuj następnym razem takiej taktyki:

Wojownik: *Zostało mi 13 punktów wytrzymałości, Jusdy! Szybko, ulecz mnie! Ten lodowy gigant zaraz mnie wklepie!*

Ty: *Naprawdę uważasz, że powinienem? To znaczy, a co będzie, jeśli będę musiał kogoś uleczyć później? Czy powinienem teraz tracić czar?"*

Wojownik: *Jusdy, zostało ci co najmniej 5 czarów pierwszego poziomu! Pośpiesz się!*

MG: *Lodowy gigant trafia Jacka. Osiem ran. Strzała Jacka chybia.*

Wojownik: *Jusdy, pomocy! Zostało mi pięć punktów!*

Ty: *Pięć? To więcej niż ja miałem na pierwszym poziomie! Pamiętam... Jak dawno to było. Zrobiłbym wówczas wszystko, żeby tylko mieć pięć punktów wytrzymałości.*

Wojownik: *Jusdy!*

MG: *Gigant ma inicjatywę i trafia. 18 ran. Jacek nie żyje.*

Wojownik (agonalny charkot): *Jusdy...*

Ty (kopiąc martwe ciało wojownika): *Dla ciebie Jhusdhui.* (do MG:) *Wyjmuję mój frazer i dezintegruję tego giganta.*

Cele i motywacje twego bohatera powinny odpowiadać jego charakterowi. Będąc dobrym, staraj się zdobyć ile tylko możesz, by móc w dalekiej przyszłości, na przykład na łożu śmierci, rozdać wszystko biednym. Będąc złym, zbieraj wszystko dla siebie, a neutralnym – by zadecydować później czy rozdasz biednym, czy zostawisz dla siebie.

Inspiracją dla graczy może też być rozróżnienie postaci na praworządne i chaotyczne. Grając bohaterem praworządnym będziesz potrzebować solidnego i rozsądnego wytłumaczenia swych poczynań, zwłaszcza po zaatakowaniu reszty drużyny od tyłu. Mając postać neutralną, graj zmieszanie i zarzekaj się, że nie wiesz dlaczego robisz te wszystkie rzeczy, albo powołuj się na „utrzymywanie równowagi". Jeśli się tak zdarzy, że masz bohatera chaotycznego, powiedz innym graczom, że ktoś właśnie kradnie im samochody, a gdy pobiegną sprawdzić, pozamieniaj im współczynniki na kartach.

Podsumowanie

Nie mogę tu dać wam wskazówek na każdą ewentualność. Nie mogę nawet dotrzymać obietnic z pierwszej części tego artykułu. Tak naprawdę jedyną rzeczą, jaką mogę wam obiecać, jest to, że jeśli będziecie się stosować do zamieszczonych tu rad, wasze gry nigdy nie będą już takie same.

Tabela generacji imion

k6	Wynik
1-2	Samogłoska: rzuć 1k6 która (1=a, 2=e, 3=i, 4=o, 5=u, 6=y)
3-5	Spółgłoska: rzuć 1k20 która (1=b, 2=c, 3=d,...20=z)
6	Koniec imienia

Opracowanie na podstawie* Dragon Magazine *#168

Jarosław Banachowicz, Collaps

SYLWIA ŻABIŃSKA - „KIRO"

EWOLUCJA ZACHOWAŃ DRUŻYNY W RPG

Ranek. Polana leśna. Otulająca drzewa mgła wolno rozprasza się, przeganiana promieniami słońca. Przy dogasającym ognisku leży kilka otulonych w koce postaci. Słychać chrapanie. Po jakimś czasie ktoś przeciąga się, ziewa, wreszcie wstaje i budzi innych. Mag ściąga chroniące obóz zaklęcie, giermek idzie po wodę do strumienia, rangerzy wyruszają w las po świeże mięso. Rozpoczyna się kolejny dzień wędrówki.

Załóżmy, że drużyna zjadła już śniadanie, spakowała się i w mniejszej lub większej zgodzie wyruszyła w dalszą drogę. Po paru godzinach marszu docierają na skraj lasu. Przed nimi, w dolinie, leży wioska .

Jak powszechnie wiadomo, niewielu graczy ominie to miejsce obojętnie. Tyle tu można zrobić... Przyjrzyjmy się różnym możliwościom.

Sytuacja I: Gracze odwiedzają wioskę w określonym celu (potrzebują informacji, żywności itp.).

1. Drużyna stara się załatwić sprawę pokojowo – płaci za wszystko, co kupuje w karczmie lub u rolników, rozmowy przeprowadzane są bez gróźb, grupa opuszcza wioskę po uzyskaniu potrzebnej informacji lub przedmiotu.
2. Drużyna nie jest aż tak karna, zdarza się oszukiwanie w karczmie czy otwarcie drzwi krnąbrnym sołtysem, nikomu nie dzieje się jednak specjalna krzywda. Ot, jeszcze jedna grupa nieco rozbestwionej szlachty na łowach czy kuligu.
3. Drużyna, a właściwie banda zachowuje się spokojnie najwyżej przez pierwsze pięć minut. Później zaczynają się swawole, rozróby, pojawiają się pierwsi ranni. O ile drużyna jest dobrze zabezpieczona (wysokie poziomy bohaterów, w zanadrzu magiczne przedmioty lub czary), nieszczęsna wioska idzie w końcu z dymem, niezależnie od tego, czy graczom udało się osiągnąć zamierzony pierwotnie cel.

Sytuacja II: Wioska nie ma nic do zaoferowania graczom.

1. Drużyna omija wioskę.
2. Drużyna wypija w karczmie parę piw, w zależności od szczęścia otrzymuje informacje lub prowiant, odjeżdża.
3. Na widok wioski w oczach graczy pojawiają się złośliwe iskierki. No, to teraz się zabawimy... A potem – patrz punkt trzeci z poprzedniego paragrafu. Wrzaski wyrzynanych wieśniaków i ryk palonego żywcem inwentarza wzbijają się pod niebiosa, gracze rabują, gwałcą i mordują wszystko co stanie im na drodze, by wreszcie pijani, czarni od dymu i posoki opuścić to nieużyteczne już miejsce.

Być może podniosą się głosy protestu, że opisywana tu sytuacja należy do wyjątków. Czyżby? Nieprzypadkowo wspomniałam o wiosce, choć doświadczeni gracze potrafią się zabawić właściwie wszędzie. Nie zawsze takie postępowanie przechodzi bez echa, od ścigającego drużynę lokalnego oddziału strażników prawa zaczynając, a kończąc na klątwie lub zemście z zaświatów, ściągniętej przez znajdującego się w wiosce lub jej okolicy kapłana czy kogoś obdarzonego podobnymi możliwościami. Rodzaj kłopotów wybierany jest (zwykle losowo) przez Mistrza Gry. To samo zachowanie może więc ściągnąć na różne drużyny całkiem inne konsekwencje. Niejednokrotnie jednak MG przymyka oczy na poczynania graczy, traktując je jako zdrowe (?) i nieszkodliwe (??) rozładowanie agresji i tłumionych popędów. Dlaczego? Obawa przed interwencją czy żal, że sam chciałby, a nie może?

I tu pojawia się kolejny problem. Na ile Mistrz Gry jest w stanie/może/ma prawo kontrolować poczynania drużyny? Na ile uzasadnione jest kierowanie nią tak, by przypominała raczej Rycerzy Okrągłego Stołu, a nie bandę rozbestwionych orków? Dobry MG powinien posiadać umiejętność zakulisowego sterowania drużyną. Na ile jednak powinien jej używać?

Nie można udzielić na to prostej i jasnej odpowiedzi. Każdy (dotyczy to także Mistrzów Gry) może pojmować indywidualnie kwestię dobra i zła. Dla niektórych gra staje się ucieczką od przesłodzonego świata baśni i szarej rzeczywistości za oknem, inni traktują rozgrywające się przed ich oczami przedstawienie jako rodzaj swoistego katharsis, gdzie płynąca strumieniami krew uwalnia od ciężaru negatywnych emocji i wywołuje spadek napięcia. Moją uwagę zaprząta jednak inny problem. Dlaczego w większości początkujących drużyn przeważają paladyni, kapłani życia i dobrzy magowie, wędrujący po świecie w poszukiwaniu czynów, które pozwolą im udowodnić swoją wartość, zyskać wdzięczność, sławę i uznanie? Dlaczego natomiast w wielu drużynach o dużym stażu kapłani w białych szatach niepostrzeżenie zastępowani są przez swoich ciemnych współbraci, miejsce paladyna zajmuje champion Chaosu, a do czarnoksiężnika lepiej nie podchodź, bo to na 85% szalony nekromanta?

Doświadczenie w grach role-playing, powie mi ktoś? Utrata wiary w wartości takie jak dobro czy honor? Możliwość wyżycia się w świecie, gdzie żadna kula nie zdoła naprawdę zranić, a na rękach nie zatrzasną się ciężkie kajdany? Tam, gdzie duch schwytanego przypadkowo zabójcy znajduje natychmiast nowe ciało i rusza w świat szukać dalszych przygód? Tam, gdzie Mistrzowi Gry wydają się być obojętne losy stworzonego przezeń świata?

Z szyderczym uśmieszkiem na ustach i sztyletem w rękawie wkraczamy do kolejnej wioski. Krówka zastawi nam drogę? Ciachu-ciachu krówkę. Będą kotleciki. Właściciel przybiegnie domagać się sprawiedliwości? Ciachu-ciachu chłopa. A jeżeli jeszcze ma młodą i ładną córkę, liczną rodzinę i chałupę pokrytą słomą... Mniam, paluszki lizać.

Za bardzo czepiam się tej nieszczęsnej wioski? Zgoda, tym razem inny przykład.

Czterech śmiałków ujętych zostaje podczas wykonywania trudnego zadania. Od nadzorującej ich pojmanie postaci dowiadują się, że była to pułapka. Osobne cele, osobni oprawcy.... Kompletna izolacja. Przesłuchanie. „Kto was tu przysłał?" Cisza. Skrzypią koła, świszcze przecinający powietrze bicz. Kubeł zimnej wody. „Kto kierował akcją? Chcemy tylko jego, reszta odejdzie wolno. Powiedz, a ocalisz innych....i może siebie." Minuty zamieniają się w godziny, dni, ciało reaguje na cierpienie z dziwnym opóźnieniem. Żadnej możliwości kontaktu. „Twoi przyjaciele zaczynają już mówić." „Nie wierzę." Drwiący śmiech i kolejne uderzenie bólu. I wreszcie wydobywająca się spomiędzy popękanych warg odpowiedź. „To wszystko ja. Puśćcie tamtych..." Odpowiedź powtórzona czterokrotnie.

Tak, bywały takie czasy. Dziś opisywana scena budzi u większości jedynie uśmiech. Bohaterowie? Idioci! Mogli poddać się, wsypać swego mocodawcę, przyjąć jakąś wariacką misję, zgodzić się na pojedynek, zamordowanie kogoś czy wykradzenie Klejnotu Niebios, w ostateczności poczołgać się trochę przed tronem, ale wyjść, wyjść stamtąd. Frajerzy! Partacze! Żółtodzioby!

A Mistrz Gry siedzi sobie w cieniu i przygląda się całej scenie z dziwnym uśmiechem. Faktycznie. Dziś druh druhowi (?) prędzej gardło poderżnie za byle nierozważne słowo, niż zapomni. Trochę trucizny w bukłaku z winem, iluzja mostu nad przepaścią, cios w plecy w ciemnym krużganku – to tylko niektóre z rozrywek graczy podczas sesji. Drużyna, która kiedyś tropiła kapłanów złowrogich kultów Otchłani i podążała do Świątyni Złotych Iglic, teraz trzymana jest razem przez ciążący na wszystkich wspólny wyrok śmierci, żądzę łupów i chęć nowych przygód. Tak, dziwna to zmiana. Czyżby ktoś z graczy zdążył w przerwie między kolejnymi sesjami przeczytać Darwina i teraz ogłasza wszelkim możliwym światom teorię przeżycia najsilniejszych? Uzbrojonych w kły, pazury, miecze, berdysze, łaknących bogactwa, krwi i mordu? Czy tylko kierujący się tą doktryną będą w stanie przetrwać? A jednak nawet taka drużyna natknąć się może na kłopoty, z którymi nie będzie sobie w stanie poradzić. Wyznaczanie krwawego szlaku przez miasta i wsie nie zapewnia jeszcze nietykalności. Jeżeli istnienie tego konkretnego świata opiera się na zasadzie równowagi, w którymś momencie muszą znaleźć się siły przeciwstawiające się naszym bohaterom. Potężny dobry czarnoksiężnik, Władczyni Elfów, kapłani jakiejś dawno wymarłej religii, ściągnięci ze swego Avalonu, by przeciwstawić się nowemu niebezpieczeństwu, które zagroziło ich światu. Drużynie graczy.

Groteskowe? Śmieszne? Być może. Problem w tym, że wzięte z rzeczywistości. Jedyną modyfikację stanowi tylko brak zagrażających drużynie sił Dobra oraz skala dokonywanych zniszczeń.

A co na to nasz MG? Czasami postara się sprostać sugestiom graczy i stworzy dla nich świat, w którym zbrodnia, owszem, chadza z odkrytym czołem, ale do egzekucji wystarcza pomówienie, a patrole straży miejskiej/urzędnicy/kapłani świątyni są wyjątkowo szybcy i skrupulatni w wyłapywaniu kolejnych ofiar. Przyciśnięci twardą pięścią losu gracze narzekać będą na Mistrza. Że nie zna się na żartach, spłyca scenariusz, psuje dobrą zabawę, słowem – tworzy sztuczne problemy. Zachowania przypominające grupkę dzieci, które zaczęły obrzucać się kamieniami, a potem płaczą, że uderzenia naprawdę bolą. Czego jednak powinni oczekiwać? W każdej dobrej grze graczom nie gwarantuje się nieśmiertelności, a i świat nie stanowi ich wyłącznej zabawki. Można robić wszystko... ale trzeba nauczyć się ponosić za to odpowiedzialność. A jeżeli ktoś pragnie zwycięstwa bez ofiar i tryumfu bez wysiłku, polecam znalezienie odpowiedniego patyka i bohaterski atak na kępę pokrzyw. Zabawa, rzekłabym, na podobnym poziomie.

Zebrani na sesji gracze stanąć mogą przed jeszcze jednym dylematem: co to znaczy być postacią złą?

Tej kwestii chciałabym poświęcić osobny artykuł, ograniczając się tu jedynie do kilku sugestii. Istota o złym charakterze nie musi zawsze postępować źle, w przeciwnym razie należałoby ją raczej nazwać istotą głupią. Powinna ona jednak zapomnieć o poświęceniu, lojalności towarzyszy (chyba, że tej kupionej) i szansach na ratunek z przyczyn innych, niż materialne. Gdzieś znikną zapewne nocne rozmowy przy ognisku i przyjaciele przybywający na wezwanie z drugiego krańca świata. Pozostanie szara zbójecka rzeczywistość. A kto właściwie ma na nią ochotę?

Istnieje jeszcze jedna przyczyna takiej zmiany postaw. Gracze nie zawsze wykazują tendencję do samoistnego wybierania bardziej „życiowych" rozwiązań. Od świata i warunków, jakie tworzy im Mistrz Gry zależy bardzo wiele. Wprowadzane wartości mogą stać się wartościami bohaterów lub zostać przez nich odrzucone. A jeżeli chodzi o sposób ich zaprezentowania.... Drużyna zabijająca 334 smoka, by oswobodzić 659 księżniczkę zacznie jeszcze w trakcie przygody umierać z nudów. A tu w kolejnej karczmie przysiada się do ich stołu nieznajomy mężczyzna w czarnym płaszczu i ściszonym głosem oświadcza: „Wiem, że jesteście odważni i śmiali. Na naszą krainę spadło wielkie nieszczęście. Czy nie podjęlibyście się pewnego niebezpiecznego zadania?"

No i dziwić się tu graczom, że najchętniej rozpięliby nieznajomego na obracającym się kole i urządzili konkurs strzelniczy, zapraszając do udziału wszystkich obecnych na sali? A niby czemu nie? Żeby odpocząć od zgrzytu łusek księżniczki i mysich pisków kolejnej bestii (czy może na odwrót) sama rozważyłabym taką propozycję.

A potem pojawia się ciekawość: co stanie się, jeśli mu nie pomogę? Co, jeżeli zamiast uprzejmie rozmawiać z bogatym kupcem, włożę mu do buta skorpiona? Czy patrole straży miejskiej są naprawdę niepokonane? A ta apetyczna młoda dama (lub przystojny młodzieniec); czy nie milej byłoby rozbierać ją/jego nie tylko wzrokiem? No i zaczyna się zabawa. Gracze tworzą własny scenariusz.

Być może to też pomysł. To przecież gracze przez swoje akcje łączą kolejne wydarzenia, decydując o ostatecznym kształcie przygody. Co innego znaczy jednak dawanie wolnego wyboru, a co innego zmuszanie graczy do urozmaicania bądź nawet tworzenia od nowa scenariusza. Pewnie, można i tak. Dajmy wszystkim topory i wpuśćmy do karczmy. Zabawią się sami. A MG zajmie się tylko odejmowaniem punktów życia.

Można i tak, powtarzam. Ale skąd biorą się później narzekania, że gra nie wychodzi, że drużyna zrobiła się jakaś taka, czy że wręcz rozwala każdy scenariusz? Czy to nie wcześniejsza „zasługa" prowadzącego? A tak poza tym... Nawet twardej, zaprawionej w bojach drużynie cni się czasami bez zwariowanego, cudacznego paladyna. Nikt już nie zadba o sprowadzenie towarzyszy ze złej drogi, nie wyzwie smoka na pojedynek, nie klęknie w piasku przed pierwszym napotkanym dziewczęciem.... Cokolwiek by na ten temat nie mówić, świat robi się jakby uboższy bez frajerów i idealistów.

JACEK BRZEZIŃSKI

KOMENTARZ POŚREDNIKA

Problem złych zachowań doświadczonych graczy faktycznie jest zjawiskiem dość częstym. Przyczyn jego występowania doszukiwałbym się jednak w nieco innej kwestii, niż Kiro. Mianowicie podstawą takiego postępowania graczy jest ich schematyzm. Schematyzm jest to cecha, która zawsze wpływa fatalnie na poziom gry i jej jakość. Skąd się on bierze i na czym polega?

Otóż, po pierwsze – po pewnym czasie w miarę systematycznego grania w gry fabularne większość graczy poznaje pewne metody, sposoby, tworzące niejako określoną pulę możliwych dla nich zachowań (albo przynajmniej zachowań wykorzystywanych – możliwe podobno jest wszystko). Każdy z nas po pewnym czasie już wie, które postępki się w grze opłacają, a które nie, jakie są standardowe następstwa pewnych czynów itp. Ma to miejsce szczególnie wtedy, gdy dłuższy czas gra się u jednego Mistrza – po pewnym czasie można poznać jego reakcje na tyle, by je przewidywać w pewnych standardowych sytuacjach.

Po drugie – świat gry mimo wszystko jednak niewiele ma wspólnego ze światem realnym. Być może bardzo dobry Mistrz Gry może na tyle wciągnąć graczy w swój świat, że będą oni w stanie naprawdę przeżywać swe przygody, jednak większość gier jest po prostu zabawą składającą się z pewnych stałych konwencji. Szczególnie istotny jest tu brak opisu psychiki bohaterów – uczuć, wrażeń, które zdecydowanie trudniej sobie wyobrazić, niż to, co jest na zewnątrz. Stwarza to w sumie pewną ściśle określoną pulę przeżyć, których przeciętny gracz już niejednokrotnie doświadczył i zdążył się do nich przyzwyczaić. Ponieważ wie, czego może spodziewać się po grze, traci niejako zainteresowanie elementem role-playing, gdyż uważa, że niczego już po tym składniku gier fabularnych nie może oczekiwać, zapominając przy tym, że być może jeszcze nigdy nie spróbował dobrze wczuć się w swego bohatera, z jego światem wewnętrznym włącznie.

Z innej strony – problem często nie leży w tym, że gracze grają postaciami złymi, gdyż uważają, że mogą wtedy na więcej sobie pozwolić, chcą się wyżyć itp. Często podejmują tę decyzję świadomie, gdyż na przykład – nie interesują ich właśnie już przeżycia związane z odgrywaniem, a wydaje się, że postacie dobre wymagają pod tym względem większego wysiłku (choć tak naprawdę jest to tylko złudzenie). Nastawiają się więc bardziej na inny aspekt gier fabularnych – ciekawe opisy i śmieszne, komediowe sytuacje. Szczególnie te drugie dostarczają wielu graczom mnóstwo satysfakcji, a z drugiej strony pogłębiają dodatkowo styl gry właśnie jako komedii czy zabawy w zabijanie, spłycając efekty psychologiczne takiego postępowania.

Wobec tego winą Mistrza Gry nie jest to, że nie kontroluje on swego świata. Kontroluje, kontroluje, ale co z tego, jeśli nie stwarza psychologiczno-uczuciowego tła akcji, które jest równie ważne, jak każde inne. Nawet mniejsza jest jego wina wtedy, gdy sam popada w schematyzm, niż gdy graczom pozwoli na ciągłe powtarzanie tych samych chwytów (po to, żeby nie pozwolić graczom grać schematycznie, on sam chyba musi jednak nieschematycznie prowadzić...). W grze ważne są przeżycia – gracze, którym ich nie wystarcza, gdy grają w normalny sposób, szukają ich kreując grę na swą własną modłę, by je znaleźć.

A poza tym... faktycznie, tak naprawdę złym bohaterem jest zdecydowanie trudniej grać niż dobrym, wymaga to większego doświadczenia – robić więc to mogą tylko bardziej doświadczeni gracze...

WSPOMAGANIE PROWADZĄCEGO

Czy Mistrz Gry jest wrogiem grupy?

Poniższy artykuł nie będzie, jak mógłby to sugerować tytuł, technicznym opisem wspomagania układu hamulcowego, ani tym bardziej wykazem środków medycznych, poprawiających koncentrację kierowcy, ale próbą ustalenia roli graczy w procesie tworzenia swobodnego i wesołego nastroju gry.

Ileż to już razy każdy słyszał lub czytał o tym, co Mistrz gry może zrobić, aby gra była bardziej zabawna i atrakcyjna dla graczy. Czy jednak gracze zastanawiali się kiedyś, jak ułatwić prowadzenie gry Mistrzowi i sprawić, aby także i dla niego gra stała się ciekawsza i przyjemniejsza? Bądź co bądź, ten biedny facet, odizolowany podczas gry od reszty towarzystwa stertą papierów i tekturową osłonką, wnosi największy wkład we wspólną zabawę, to on odwala kawał dobrej (i czasami nikomu niepotrzebnej) roboty, przygotowując nowe scenariusze i gadżety do gry. I chociażby ze względu na włożoną pracę (czasami jest to kilkanaście godzin główkowania i robótek ręcznych, szczególnie gdy wszystko przygotowuje się samemu, nie korzystając z gotowych modułów) należy tego człowieka docenić i starać się w jakiś sposób go wspomóc, a w jaki – każdy, kto będzie miał cierpliwość doczytać ten artykuł do końca, powinien zrozumieć.

Punktualność

Podobno jest to cecha królów, ale w epoce gdy koronowane głowy obejrzeć można wyłącznie w albumach i na banknotach (pomijam Zjednoczone Królestwo i niektóre republiki bananowe), punktualność staje się bardziej kwestią manier i dobrego wychowania, niż elementem cechującym określoną warstwę społeczną.

Jeśli już ustalono dzień i godzinę spotkania, postaraj się przyjść w wyznaczonym czasie. Spóźnienie o godzinę na sesję (tak popularnie określa się zgromadzenie graczy role-playing), może spowodować jedną z dwóch rzeczy: albo wszyscy są zmuszeni czekać na spóźnialskiego, co oczywiście skraca czas gry tego dnia; ewentualnie grupa rozpoczyna grę bez ciebie, co z kolei prowadzi do sytuacji w której, jeśli już dotrzesz na spotkanie, trzeba będzie przerwać grę i wprowadzić cię w wydarzenia, które miały miejsce podczas twojej nieobecności.

Jeżeli już wcześniej będziesz wiedział, że nie uda ci się przybyć o wyznaczonej godzinie, koniecznie powiadom o tym prowadzącego (dla gapowiczów: już w 1876 roku pan A.G.Bell stworzył cudowne urządzenie o nazwie telefon), niech on zdecyduje, co robić w takim przypadku. Niektórzy Mistrzowie potrafią wówczas obrócić taką sytuację w zaplanowane wydarzenie, np. „Kiedy weszliście do podziemi, wasz kolega Rork nagle został zamknięty w pułapce – nieprzenikalnej magicznej sferze" (w ten sposób, do czasu pojawienia się gracza prowadzącego Rorka, reszta grupy będzie miała za zadanie znaleźć sposób na zdezaktywowanie pułapki, którą Mistrz Gry wymyślił specjalnie na tę okazję).

Znajomość zasad

Większość graczy nie zawraca sobie głowy czytaniem zasad gry, uważając że wszystko jakoś tam się ułoży, bo przecież są inni, którzy je znają, no i oczywiście Mistrz Gry, mający przepisy w małym palcu. Po części jest to racja, trudno przecież wymagać od nowicjusza, aby wszystko od razu wiedział.

Niemniej jednak nie można być wiecznym ignorantem, wypadałoby kupić sobie podręcznik zasad lub zaopatrzyć się w jego kopię i dokształcić się trochę. Zaoszczędzi to w grze sporo czasu na wyjaśnianiu co, jak i dlaczego.

Oferta pomocy

Prowadzenie gry wiąże się czasami z wykonaniem dość konkretnych prac domowych (ktoś musi przygotować pomieszczenie, wyczyścić stół, podłogę itd). Po sesji pomieszczenie czasami wygląda jak po inwazji złośliwych skrzatów; walające się po podłodze rozdeptane chrupki, zmiętoszone kawałki papieru i inne, bliżej nieokreślone śmieci. Jestem pewien, że nikt specjalnie nie przepada za pracami porządkowymi, ale też nikomu nie zaszkodzi zaoferować pomoc gospodarzowi w posprzątaniu bałaganu. Dzięki temu pozostawimy po sobie miłe wrażenie a nie stertę śmieci, z którą będzie potem musiała walczyć jedna osoba.

Udział w tworzeniu świata

W każdej dużej kampanii istnieje multum rzeczy do zrobienia i przygotowania. Należy stworzyć zamki i miasta (makiety lub plany), kupić i pomalować figurki, narysować mapy terenów zewnętrznych oraz ilustracje miejsc charakterystycznych i postaci wybitnych w tym świecie, zrobić planszę dla figurek (najlepiej podzieloną na pola heksagonalne) itd. Taka masa obowiązków może na dłuższy czas uziemić jedną osobę, dlatego też najlepiej by było, żeby wszyscy włączyli się do procesu tworzenia elementów przyszłego świata gry. Przecież im więcej wykona się gadżetów, tym przyjemniejsza będzie potem gra. O przewadze gier wzbogaconych o elementy akcesoryjne nad tradycyjną grą (kartka i ołówek) nie muszę chyba nikogo przekonywać.

Dodatkowo każdy gracz mógłby stworzyć historię swojej postaci, przygotować plan wioski lub miasta z którego pochodzi, być może przyda się to kiedyś, gdy trzeba będzie odwiedzić rodzinne strony. Jako twórca własnej genealogii, nie będziesz musiał zamęczać prowadzącego pytaniami o jakieś detale.

Mniej bełkotu, więcej gry

Nawet najbardziej poważni gracze przerywają od czasu do czasu rozgrywkę, aby wtrącić swój własny komentarz. Żarty i anegdoty są powszechnym składnikiem każdej sesji i w dużym stopniu wpływają na ogólny nastrój całej zabawy. I bardzo dobrze, po to się przecież spotykamy, by miło spędzić czas. Niemniej i w tej kwestii należy zachować pewien umiar. Ciągłe przerywanie akcji i komentarze mogą dla innych graczy być powodem rozdrażnienia, rozpraszają ich uwagę i burzą nastrój. Pamiętaj o tym, że nie przez wszystkich jest to mile widziane i nie każdy musi podzielać twój pogląd o dobrej zabawie. Baw się, ale też pozwól bawić się innym.

Szczególnie uciążliwi są ludzie, którzy bez przerwy stroją sobie żarty ze wszystkiego i popadają w nawyk opowiadania o przygodach, w których to kiedyś brali udział w momencie gdy Mistrz Gry próbuje przekazać grupie kolejną porcję informacji.

Koncentracja

Nie każdy z graczy musi być w danym momencie zaangażowany w wydarzenia. Niektórzy mogą być chwilowo oddzieleni od grupy, ich postacie mogą być unieruchomione w pułapce, której inni uniknęli, lub być pod wpływem czaru, który ich czasowo eliminuje z akcji. Nie oznacza to jednak, że powinni sobie odpuścić słuchania Mistrza Gry. Przecież ich postacie wkrótce wrócą do akcji i co wtedy? Może się okazać, że trzeba będzie przerwać grę do czasu wtajemniczenia delikwenta w minione wydarzenia. Niektórzy gracze nie mają cierpliwości, aby siedzieć cicho i przysłuchiwać się temu, co się dzieje. Najczęściej rozpoczynają rozmowę z najbliżej siedzącą osobą (przeszkadzając tym innym), zatapiają się w książkę zasad, a są nawet tacy, którzy odchodzą od stołu, by pooglądać telewizję lub pograć w jakąś grę na komputerze. Kiedy w końcu powrócą do tej właściwej gry, są wówczas kompletnie niedoinformowani co do aktualnej sytuacji w grze. Lepiej być cały czas

skoncentrowanym na grze, tak aby nie trzeba było powtarzać niektórych rzeczy, co z kolei powoduje że ci, którzy wiedzą co jest grane zaczynają ziewać z nudów (ileż to razy można omawiać to samo).

Dyscyplina

W trakcie gry, szczególnie podczas walki, zdarza się że wszyscy gracze chcieliby coś zrobić na raz. Najczęstszym obrazkiem jaki można wówczas oglądać, jest kompletny chaos. Grupa kilku osób mówiących jednocześnie i do tego zażarcie dyskutujących o prawie wprowadzenia w czyn własnych zamierzeń przed innymi, skutecznie przerywa grę. (Zapanowanie nad taką sytuacją naprawdę bywa czasem trudne, osobiście byłem świadkiem sesji, gdzie gra została przerwana na ponad godzinę, aby ułagodzić skutki burzliwej wymiany argumentów między dwoma graczami, którzy jednocześnie próbowali zrealizować własne zamierzenia. Jak temu zjawisku zaradzić? Problem ten najłatwiej rozwiązać w systemach, w których istnieje parametr określający szybkość działania względem innych (np. *GURPS*), wówczas prawo działania ma gracz o najwyższym parametrze i kolejno następni gracze, zgodnie z wielkością tegoż parametru. W przypadku, gdy dwaj gracze mają parametr szybkości jednakowy, Mistrz Gry powinien zdecydować, który z nich ma być pierwszy (np. poprzez rzut kostką). W przypadku systemów, które takiego udogodnienia nie posiadają jedynym sensownym rozwiązaniem wydaje się rzut kostką. Wybieramy kostkę o największej liczbie oczek i kolejno wykonujemy po jednym rzucie. Ten z graczy, który wyrzuci największą liczbę będzie miał prawo rozpocząć działania jako pierwszy, potem kolejny gracz, który wyrzucił najwięcej itd. Nie jest to być może sposób idealny, ale zaoszczędza sporo czasu na zbędnych dyskusjach prowadzących na ogół do sytuacji patowych.

Najlepiej jednak by było, gdyby gracze sami wykazali się pewną dyscypliną i pozwolili działać innym, na nich też przecież musi przyjść kolej.

Cierpliwość

Jest to kolejny problem, wprowadzający niepotrzebne zamieszanie. Niektórzy gracze są tak bardzo niecierpliwi, że zanim Mistrz Gry skończy opis sytuacji oni już podejmują jakąś akcję, aby potem próbować „cofnąć czas", argumentując to tym, że prowadzący nie podał im wszystkich istotnych szczegółów (a jak niby miał im je podać, jeżeli nie pozwolono mu dokończyć tego, co miał do powiedzenia). Do tego może się zdarzyć, że Mistrz Gry, któremu bez przerwy ktoś przerywa, zgubi wątek i faktycznie nie poda kilku szczegółów, które mogą być potem dla grupy bardzo ważne. Gracze powinni wykazać się odrobiną cierpliwości i pozwolić prowadzącemu dokończyć jego kwestię zanim zaczną zadawać pytania, aby uniknąć tego rodzaju sytuacji. W sumie wyjdzie to grupie tylko na korzyść (z własnego doświadczenia wiem, że Mistrzowie niechętnie przyznają się do popełnionych błędów, a już mało który decyduje się na „cofnięcie czasu" w grze).

Planowanie

Niektórzy gracze potrafią bardzo mocno zaangażować się w akcję – można by pomyśleć, że naprawdę eksplorują nieznane tereny, toczą zacięte bitwy z wrogiem i potworami, pokonują przeciwności losu. Na nieszczęście nic tak nie niszczy tych chwil fascynacji, jak brak czyjegoś zdecydowania. Ktoś kto nie potrafi szybko podjąć decyzji, co jego postać ma robić i zaczyna zadawać wszystkim wokół pytania, co też w danej chwili uczynić powinien, skutecznie niszczy odpowiedni nastrój, z takim trudem budowany przez Mistrza Gry. Jeżeli już koniecznie musisz o coś pytać, staraj się aby twoje pytania były zwięzłe i na temat, i od razu zacznij planować swoje posunięcia na następne tury, by nie tworzyć niepotrzebnych przestojów w akcji.

Organizacja

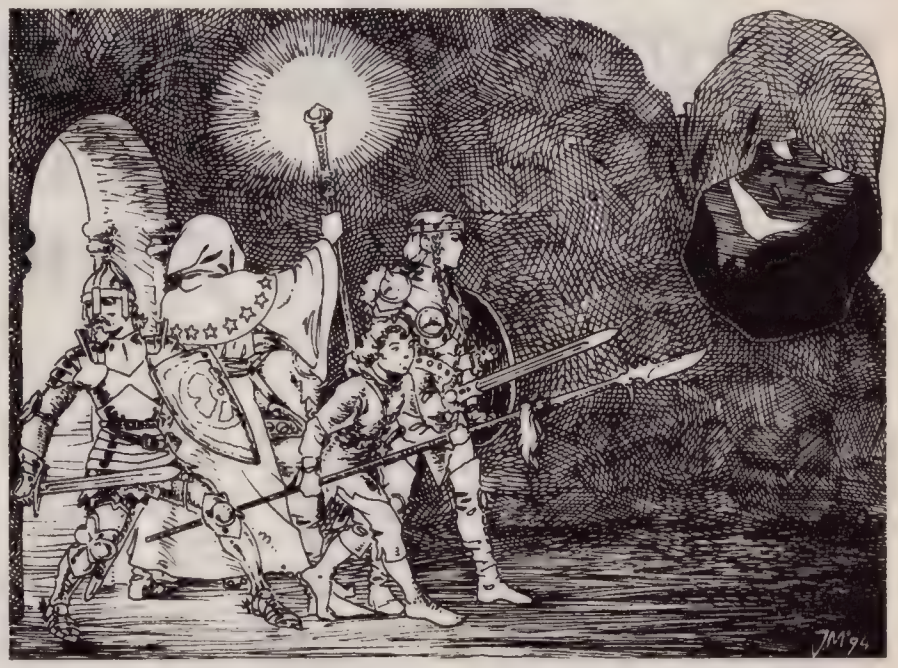
Każda nowa postać rozpoczyna „życie" wyposażona w nową kartę gracza, zawierającą imię bohatera, jego statystyki i ekwipunek. Z biegiem czasu w karcie pojawią się kolejne elementy, statystyki ulegną zmianie, przybędzie trochę ekwipunku, dojdą nowe biegłości i umiejętności. Początkowo przejrzysta karta zamieni się w słabo czytelny zestaw pokreślonych parametrów, skarbów grupowych i anulowanych informacji.

Kłopoty pojawią się, kiedy gracz lub Mistrz Gry potrzebować będzie określonej informacji o postaci. Nikt nie lubi czekać na gracza, który co jakiś czas musi przeglądać stos bałaganiarskich zapisków w poszukiwaniu drobnej informacji ukrytej gdzieś na karcie. W nieprzejrzyście prowadzonej karcie informacje mają tendencje do gubienia się, a może się zdarzyć, że brak wiedzy na temat pełnych możliwości postaci skończy się dla niej tragicznie. Dla przykładu: w jednej z sesji bohater został zaatakowany przez potwora, który spojrzeniem zamienił go w kamień. Ponieważ spetryfikowany nieszczęśnik był jedynym magiem w drużynie, reszta bohaterów przeżyła bardzo ciężkie chwile, walcząc z magicznym potworem. Gdy walka dobiegała już do końca, gracz prowadzący maga odnalazł w swojej karcie, że jest w posiadaniu medalionu chroniącego przed petryfikacją. Mistrz Gry stanął wówczas przed wyborem: albo zignorować zapomniany medalion i kontynuować grę, albo cofnąć walkę do początku i rozpocząć wszystko od nowa (dwadzieścia minut gry do tyłu). Jaka by nie była decyzja prowadzącego, nikt nie będzie zadowolony z gracza prowadzącego maga.

Wniosek z tego jest prosty: staraj się być jak najlepiej zorganizowany, prowadź notatki w sposób przejrzysty, nie mieszaj ze sobą różnych typów informacji (atrybuty postaci w jednym miejscu, zasoby w innym), zapisuj wszystko ołówkiem po to, aby potem, gdy informacja będzie już nieaktualna, wymazać ją z karty a nie skreślać. Duża ilość pokreślonego tekstu na pewno nie wpływa korzystnie na przejrzystość karty.

Stałość postaci

Niektórzy gracze lubią tworzyć coraz to inne typy bohatera. Pozwala im to na zmianę odtwarzanej roli i wprowadza trochę świeżości do gry. Nie należy jednak w tym eksperymentowaniu przesadzać. Jeśli co sesję gracze będą chcieli grać inną postacią, wówczas Mistrz Gry nie będzie w stanie przygotować żadnego sensownego scenariusza. Jak by to zresztą wyglądało, gdyby w środku przygody znikała jakaś postać a na jej miejsce pojawiała się inna. Poza tym może się zdarzyć, że twój bohater będzie osobą kluczową w dalszej części przygody (o czym w danej chwili możesz nie wiedzieć) i wyeliminowanie go nagle z gry może zgubić całą drużynę. Dlatego też wszelkie zmiany uzgodnij najpierw z prowadzącym, nie zaskakuj go nowinkami w trakcie gry, daj czas na ewentualne zmodyfikowanie scenariusza.



Styl gry

Istnieje tak wiele sposobów grania w role-playing, jak wielu jest Mistrzów Gry. Jedni lubią odrobinę tajemniczości i elementów zmuszających do myślenia, inni preferują proste przygody typu bij-zabij, a jeszcze inni w ogóle nie wprowadzają elementów walki do scenariuszy. Niektórzy nie dopuszczają istnienia magii w swych światach lub jeśli tak – to w niewielkim stopniu, a są przecież i tacy u których magia czai się pod każdym

kamieniem i jest tak powszechna jak elektryczność w naszym świecie.

W tych wszystkich sposobach widzenia świata gry nie ma nic niewłaściwego, po prostu różni ludzie preferują różne style gry. Jeśli twój Mistrz nie prowadzi gry w takim stylu, jaki by tobie odpowiadał, powinieneś poszukać innego, którego styl gry bardziej odpowiada twoim wymaganiom. Jeżeli nie będziesz mógł nigdzie takiego człowieka znaleźć, to rozważ pomysł, aby samemu stworzyć i poprowadzić grupę. W każdym razie nie wymuszaj na Mistrzu sposobu prowadzenia przygód. Jeżeli Mistrz nie będzie się czuł swobodnie w narzuconej konwencji, wówczas jego przygody staną się mierne a i ilość wypaczeń i błędów drastycznie wzrośnie.

Nie ignoruj spraw oczywistych

Pomimo krążących wśród graczy opinii o roli prowadzącego, Mistrz Gry nie jest wszechmogący, jak to się dość często sugeruje. Bez względu na to jak bardzo by się starał, to i tak nie jest w stanie przygotować epizodu równie ekscytującego dla wszystkich możliwych sytuacji, jakie mogą w grze zaistnieć. Cały problem polega na tym, że nie da się wszystkiego zaplanować, najczęściej Mistrz Gry pozostawia grupie kilka dróg wyboru i oczywiste znaki wskazujące te drogi. Do grupy należy wybór tego rozwiązania, które według nich będzie najwłaściwsze w danej sytuacji. Problemy powstają w momencie, w którym gracze ignorują subtelne (lub wyraźne) wskazówki prowadzącego i decydują się na zgoła nieprzewidywalne rozwiązania. W takiej sytuacji nieprzygotowany Mistrz Gry musi improwizować, najczęściej sięga wówczas po tabele wydarzeń losowych i otrzymujemy w efekcie mało ciekawy stereotyp przygody.

Jako gracz masz całkowite prawo wyboru drogi postępowania, ale nie ignoruj wszystkiego co ci prowadzący podsuwa, a jeśli już to zrobisz, to nie narzekaj potem że przygoda była nudna. Poprowadzenie ciekawej dla wszystkich kampanii jest trudne samo w sobie, a wręcz zgoła niemożliwe w momencie, gdy gracze ciągle obierają złą drogę postępowania.

Tolerancja

Nawet najlepszy Mistrz Gry popełnia czasem błędy. Bądź tolerancyjny i nie obrażaj się od razu. Zamiast tego przedyskutuj po sesji wszystkie pomyłki, jakie popełnił prowadzący. Na pewno pomoże to Mistrzowi ustrzec się przed podobnymi w przyszłości.

Wskazówki na przyszłość

Chyba każdy Mistrz Gry lubi prowadzić przygody, z których wszyscy będą zadowoleni. Dlatego też warto po zakończeniu kampanii omówić z prowadzącym, co byśmy chcieli robić w przyszłości. Czasami zdarza się, że grupa chce kontynuować jakiś wątek przygody, który nie został rozegrany do końca. Jeżeli któryś z grających ma dobry pomysł na kolejną kampanię, niech śmiało przedstawi go prowadzącemu. Czasami pomysły graczy są dla Mistrza doskonałą inspiracją na dobry scenariusz, który powinien wszystkich zadowolić.

Na zakończenie pozostaje nam odpowiedzieć sobie na pytanie zadane w podtytule. Jak to w końcu jest, czy Mistrz Gry to wróg czy też przyjaciel postaci z gry (nie mylić z graczami). Odpowiedź brzmi: ani jedno ani drugie. Prowadzący grę powinien być w najwyższym stopniu neutralny, jak sędzia na boisku, inaczej gra nie miałaby sensu. Rolą Mistrza Gry, między innymi, jest pilnowanie, żeby gra przebiegała zgodnie z zasadami, co samo w sobie zobowiązuje do obiektywizmu; a nie może być mowy o obiektywiźmie przy jednoczesnej stronniczości.

Na zakończenie życzę wszystkim graczom, by ich sesje przebiegały w miłym, niczym nie skrępowanym nastroju radosnej zabawy oraz wielkich skarbów i jeszcze większych bohaterskich czynów.

Na podstawie „Be Nice to Your Referee" by Stewart Robertson

opracował Dariusz Paszkowski

JAKUB ŻUREK

ARTEFAKTY I RELIKTY

W poniższym artykule opierałem się prawie wyłącznie na systemie *AD&D*; dla uproszczenia nazwy czarów podane są w wersji polskiej. Oczywiście proponowane artefakty i relikty można z powodzeniem zastosować w każdej grze fabularnej fantasy. Artefakty i relikty należą do najpotężniejszych i zarazem najrzadszych przedmiotów magicznych. Pierwsze, tworzone były przez wielkich magów jako symbole ich mocy. Drugie są natomiast tworami bogów, służącymi pomocą wiernym wyznawcom, lub sławnym herosom. Nie są to zwykłe magiczne przedmioty. Zawierając w sobie jakby cząstkę swego kreatora, często stanowią dla zwykłych śmiertelników (zwłaszcza tych, którym nie były przeznaczone) zagrożenie. Każdy z tych przedmiotów jest unikalny i jedyny w swoim rodzaju (jakże bowiem wyobrazić sobie maga tworzącego dwie *Korony Władzy*?) i z każdym jest z reguły związana jakaś legenda. Właśnie ta legenda stanowić powinna początek i trzon przygody. Mistrz nigdy nie powinien dawać drużynie artefaktu czy reliktu ot, tak sobie – w przypadkowym skarbie zabitego ogra. Są to przedmioty, wokół których powinna skupiać się cała, opracowana pod tym względem przygoda. Mistrz powinien dwa razy pomyśleć, zanim zdecyduje się na użycie ich w grze. Każdy z nich posiada jakieś niebezpieczne właściwości, może więc zniszczyć zbyt słabą drużynę (a nie o to chyba chodzi?). Z drugiej strony posiadanie artefaktu o potężnej mocy przez zbyt silne postacie może doprowadzić do zachwiania równowagi w grupie i zepsucia przyjemności gry. Nikt przecież nie lubi grać w towarzystwie osoby mającej najmocniejszą postać – zbyt często bowiem łączy się to ze skłonnościami do megalomanii i straszenia innych.

Co zatem zrobić powinien Mistrz decydujący się na użycie tych przedmiotów w przygodzie? Najpierw trzeba wymyślić kto i kiedy stworzył artefakt (lub relikt) i dlaczego. Są dwie metody. Można artefakt stworzyć „od podstaw", wymyślić wszystko samemu – twórcę, powód powstania, wygląd przedmiotu, jego moce i odnośną historię. Jest to wyjątkowo przyjemne dla Mistrza, który ma tu naprawdę szerokie pole do popisu. Czasem trochę mniej dla grupy, jeśli prowadzący grę jest maniakiem-sadystą. Przykładem takiego „niefortunnego" reliktu jest *Amulet Szalonego Boga* (nie mający z Moorcockiem nic wspólnego), który pozwoliłem sobie opisać pod koniec tego artykułu. Dość powszechną metodą na tworzenie artefaktu lub reliktu jest posługiwanie się mitologią, legendami różnych kultur, przeczytanymi książkami fantasy, słowem – całą zdobytą wiedzą. Można wykorzystać wszystko i wykreować *Puszkę Pandory*, *Róg Rolanda*, *Młot Thora*, nie wspominając o *Pierścieniu Władzy* z trylogii Tolkiena. Oczywiście bardzo pomocne są, wyjątkowo rozbudowane w grach fabularnych, mitologie ludzi, humanoidów a także potworów. Podczas tworzenia artefaktów i reliktów nie wolno zapominać, po co zostały one zrobione. Często służą tylko w określonym celu. Wspomniany już *Róg Rolanda* może ujawnić swą pełną moc dopiero w czasie wielkiego zagrożenia np. bitwy z przeważającą ilością wrogów. Należy pamiętać, że wcześniej tych potężnych przedmiotów używali bogowie, herosi – istoty o wiele silniejsze od graczy. Dlatego tak trudno drużynie posługiwać się takim przedmiotem; często bohater, który pragnie posłużyć się jego mocą, musi spełniać odpowiednie wymagania, np. posiadać określony charakter, wysoką inteligencję czy siłę. Trudno bowiem wyobrazić sobie złego maga używającego *Graala*, czy słabeusza pragnącego walczyć *Excaliburem*.

Następnym krokiem Mistrza, jest ustalenie wyglądu i mocy. Nie istnieją żadne ograni-

czenia w wyglądzie, może to być wszystko, co wpadnie do głowy: broń, przedmioty codziennego użytku, budowle (słynna *Chatka Baby Jagi*, mająca setki pomieszczeń w innym wymiarze), wszystko to może być artefaktem. Warto jednak kierować się w takich przypadkach zdrowym rozsądkiem i pamiętać, kto stworzył przedmiot. Mało jest prawdopodobne, że Vaprak (bóg ogrów o wyjątkowo niskiej inteligencji) stworzył relikt w postaci księgi, czy dywanu, mógłby to prędzej zrobić bóg mądrości lub arabski czarnoksiężnik. Gdy wiadomo już co będzie artefaktem, pozostaje ustalić jakimi mocami dysponuje. Są one silnie związane z kreatorem i jego charakterem. Artefakty i relikty mają, podobnie jak wszystkie postacie w grach fabularnych, swój własny charakter. Jest on taki sam, jaki posiadał ich twórca. Artefakty i relikty mają zazwyczaj kilka mocy, ustalonych przez Mistrza. Tutaj również panuje wolność wyboru. Z zasady jest to kilka słabszych zdolności i dwie, trzy potężne. Sugerowane słabsze moce (dostępne w każdej chwili, lub raz na dzień), to leczenie lekkich ran; wykrycie dobra (zła, niewidzialności, magii czy trucizny); paraliż przez dotyk, regeneracja, latanie, odporność na ogień, zimno, choroby czy też trucizny; kontrolowanie martwiaków, jak kapłan na tym samym poziomie, możliwość rzucenia średniopoziomowego czaru lub przyrost punktów jednego ze współczynników. Głównymi mocami mogą być na przykład: śmiertelny promień (przeciwnik nie ma na to obrony), całkowita lub częściowa odporność na magię, wskrzeszanie, wyleczenie ze wszystkich ran, teleportacja, otwieranie bramy do innej sfery egzystencji; kontrola nad jakimś potężnym potworem np. dżinem, żywiołem lub demonem; całkowita odporność na żywioły; czy podniesienie współczynników właściciela do maksimum. Są to tylko przykłady, wybór i określenie mocy artefaktów zależy całkowicie od Mistrza. W przypadku głównych zdolności przedmiotu, zasadniczo są to już istniejące czary z najwyższych kręgów, ot choćby *Życzenie* (*Wish*). Nie istnieją specjalne ograniczenia, artefakt zrobiony przez maga może posiadać zdolności kopiujące każdy istniejący czar, nawet kapłański. Moce artefaktu czy reliktu nie muszą być tylko znanymi czarami, wszystko zależy od wyobraźni Mistrza. Trzeba pamiętać, że zdolności artefaktów i reliktów (zwłaszcza te główne) nie są dostępne w każdej chwili. Mistrz może przyjąć ograniczenie do jednego razu w ciągu dnia lub tygodnia. O ile stała możliwość latania czy teleportacji jest do przyjęcia, to posiadanie nieograniczonej możliwości dezintegracji może zachwiać równowagę przygody.

Podobnie jak sam wygląd przedmiotu, moce artefaktu także powinny mieć związek z celem powstania i osobą swego twórcy. Mistrz nie powinien doprowadzać do absurdu, wymyślając relikt zrobiony przez boga medycyny, a mający moce służące niszczeniu i zabijaniu. Zdolności artefaktów i reliktów powinny odpowiadać charakterowi twórcy i łączyć się z historią celowości ich powstania. Inny artefakt stworzy czarnoksiężnik dla siebie a inny dla potężnego wojownika. Relikt dany wyznawcom przez dobrego boga, służący do obrony kultu przed siłami zła, nie będzie posiadał mocy przywoływania diabłów ani wywoływania zarazy. Jak już wspomniałem, artefakty i relikty nie są bezpiecznymi przedmiotami. Niebezpieczeństwo wynikające z używania, dorównuje płynącym z ich posiadania korzyściom. Wynika to z natury tych potężnych przedmiotów, posiadających charakter, a nierzadko i własną inteligencję. Ryzyko posiadania przez gracza artefaktu jest ogromne. Negatywne skutki są często drastyczne i nieodwracalne. Także i one powinny być związane z historią przedmiotu (nie mogą być jednak wcześniej znane drużynie). Pamiętając o legendzie i twórcy przedmiotu, Mistrz powinien wymyślić efekty uboczne. Można przyjąć, że im potężniejsze moce posiada przedmiot tym większe są negatywne skutki ich używania. Oto kilka ich przykładów: dotyk posiadacza zamienia wszystko np. w złoto

(król Midas?); za każdorazowym użyciem głównej mocy właścicielowi usycha (nieuleczalnie) 10% ciała, lub starzeje się o 2k12 lat i w momencie śmierci staje się zombie; posiadacza otacza stała aura strachu lub szaleństwa (replika odpowiednich czarów); charakter bohatera zmienia się na analogiczny do przedmiotu; wraz z każdym użyciem głównej mocy posiadacz traci jeden punkt wybranego współczynnika lub poziom doświadczenia; każdy kto widzi przedmiot, zostaje owładnięty manią jego posiadania i atakuje właściciela (odnosi się to także do wszystkich potworów); postać posiadająca artefakt lub relikt popada w obłęd, wydaje się jej, że jest jego kreatorem lub pierwotnym właścicielem (np. „To ja jestem Ozyrysem" lub „Na kolana przed Królem Arturem!"), albo co gorsza, rzeczywiście przejmuje jego świadomość; właściciel jest kontrolowany przez artefakt, jeśli nie wykona codziennie przeprowadzanego rzutu obronnego na magię; przedmiot zmusza posiadacza do atakowania określonych postaci (np. kapłanów) lub potężnych potworów (smoki, wampiry itp.); często też wszystkie rośliny w promieniu 10 metrów od artefaktu więdną i usychają, co może rozwścieczyć każdego druida; użycie mocy powoduje utratę przytomności na kilka minut lub godzin – zależy to od siły zdolności. Oczywiście i w tym przypadku są to tylko przykłady i sugestie, wybór efektów ubocznych zależy całkowicie od pomysłowości i inwencji Mistrza. Negatywne efekty artefaktów i reliktów muszą odpowiadać ich przeznaczeniu i charakterowi kreatora. Nie do pomyślenia jest, by *Święty Graal* roztaczał aurę szaleństwa lub zamieniał posiadacza w zombie. Głupotą byłoby także stworzenie artefaktu – miecza, który powodowałby utratę siły lub postrzał. Ważne jest, że żadna magia „śmiertelników" nie jest w stanie zapobiec lub odwrócić efektów ubocznych tych najpotężniejszych ze wszystkich magicznych przedmiotów. Niezależnie od negatywnych mocy artefaktów i reliktów, istnieje także dla posiadacza jeszcze jedno niebezpieczeństwo. Każdy kto ma taki przedmiot, jest bardzo silnie związany z nim emocjonalnie. Postać, niezależnie od woli, popada w pewnego rodzaju manię. Wydaje się jej, że każdy (łącznie z członkami drużyny) chce mu ten cenny przedmiot odebrać. Wszyscy stają się potencjalnymi złodziejami, czyhającymi tylko na okazję, by zawładnąć artefaktem. Obsesja przybiera formy paranoi, właściciel widzi w każdym wroga, nawet wśród przyjaciół. W skrajnych przypadkach może dojść nawet do walk w samej drużynie, gdy posiadacz artefaktu stanie się już zbyt niebezpieczny dla otoczenia. Te zachowania powodowane są faktem, że artefakty i relikty były tworzone dla konkretnych i o wiele potężniejszych istot, niż są nawet najsilniejsi gracze.

Warto także pamiętać, że artefakty i relikty są prawie niezniszczalne. Nie działa na nie żadna „normalna" magia, nie sposób ich także połamać, spalić czy rozpuścić w kwasie. Jednak Mistrz powinien ustalić przynajmniej jeden sposób na zniszczenie takiego

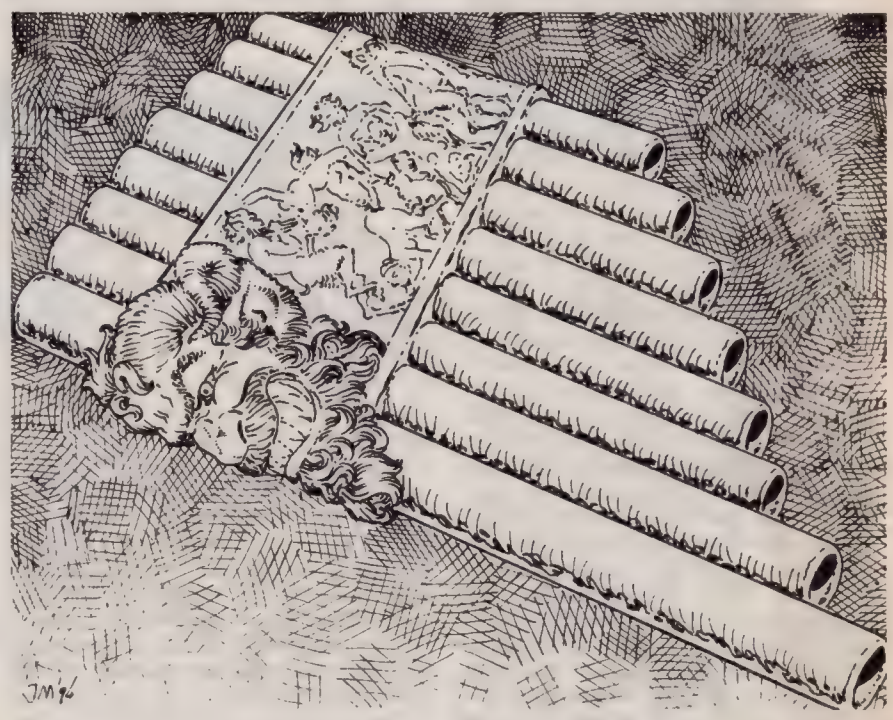
przedmiotu. Jest to zadanie bardzo trudne (dla drużyny, oczywiście). Mistrz powinien wymyślić skomplikowaną i prawie niewykonalną procedurę zniszczenia artefaktu. Chodzi o to, żeby gracze zdawali sobie sprawę z niezwykłości i potęgi przedmiotu. Można nawet stworzyć przygodę, w której główne zadanie drużyny polega na zniszczeniu relikt u. Trylogia Tolkiena jest na to świetnym przykładem. Jedynym sposobem zniszczenia artefaktu – pierścienia było wrzucenie go do wulkanu Orodruiny, miejsca gdzie powstał. Inne sposoby na zniszczenie tych potężnych magicznych przedmiotów to, przykładowo: utopienie artefaktu w morzu łez niewinnych dzieci, zaniesienie go do dziewiątego kręgu piekła, spalenie w płomieniach słońca, skruszenie ciężarem grzechów, zakopanie pod Drzewem Wiadomości Dobrego i Złego, itp...

Wymyślenie artefaktu to nie wszystko, trzeba jeszcze oczywiście stworzyć przygodę i wprowadzić ten nowy przedmiot do gry. Artefakt powinien stanowić trzon przygody, nigdy epizod. Istnieje kilka pomocniczych schematów na takie przygody. Królestwo lub świat, gdzie żyje grupa może znaleźć się w śmiertelnym zagrożeniu przez siły zła, szalonego boga, słowem coś naprawdę potężnego i nie do pokonania zwykłymi metodami. Drużyna podejmująca się zadania pokonania tych przeciwności musi, po wielu perypetiach, które są częstokroć główną częścią przygody, odnaleźć ten jedyny-legendarny-przedmiot i w finałowej potyczce zmierzyć się z wrogiem. Może też być odwrotnie, bardzo zły przeciwnik zdobył jakimś sposobem relikt i zamierza wykorzystać go do swych niecnych celów. W tym przypadku zadanie grupy jest jeszcze bardziej niewdzięczne, musi ona pokonać silnego wroga, uzbrojonego na dodatek w ów artefakt i w zależności od misji odebrać go, dobrze ukryć lub zniszczyć. W trakcie tworzenia przygody Mistrz powinien wziąć pod uwagę następujące wskazówki:

1. Nigdy nie można na wstępie informować drużyny o artefakcie, chyba że jest on w rękach wroga. Informacje na ten temat powinny być wyrywkowe, odkrywane stopniowo, z dużym nakładem sił i kosztów. Nigdy do końca nie wolno ujawnić, jakimi mocami on dysponuje, legendy przecież często kłamią i nie podają konkretnych faktów.
2. Wyjątkowo nie wskazane jest informowanie, gdzie artefakt czy relikt aktualnie się znajduje. Grupa może odnaleźć pewne wskazówki, np. legendę mówiącą, kto stworzył przedmiot ale nigdy gdzie jest on ukryty. O tym legendy nie mówią i nikt najczęściej tego nie wie. Drużyna musi wykazać się inteligencją i wykorzystać wszystkie dostępne jej środki, takie jak biblioteki ze starymi księgami, potężne wróżbiarskie czary, opowieści starców (nie zawsze prawdziwe), pieśni bardów itp.
3. Gdy gracze wiedzą już gdzie, mniej więcej, znajduje się szukany przedmiot należy umilić im wędrówkę serią ciekawych i niebezpiecznych spotkań.
4. Poszukiwany przedmiot powinien znajdować się w niedostępnym i niebezpiecznym miejscu. Może to być morska głębina, jaskinia gdzieś na szczycie niedostępnych gór, ruiny zapomnianego miasta czy głębokie, wielopoziomowe, starożytne podziemia. Ważne jest, aby drużyna miała duże kłopoty, nie tylko ze znalezieniem, ale także i ze zdobyciem artefaktu. Są na to różne sposoby: może on być strzeżony przez potwora, który ma go w swoim skarbie. Może być zakopany akurat pod pałacem księcia lub wieżą miejscowego czarnoksiężnika. Wszelkie utrudnienia są mile widziane, powiększają tylko satysfakcję graczy z odniesionego sukcesu. Dobrą metodą na przedłużenie i utrudnienie poszukiwań jest podział artefaktu na kilka części i rozsianie ich po całym świecie. Odnalezienie i połączenie ich w kompletny przedmiot powinno zająć drużynie wiele czasu i dostarczyć niezapomnianych, na pewno, wrażeń.
5. Nie mówić: widzicie jaskinię pełną skarbów. Wśród nich jest poszukiwany przez was *Miecz Dagona*, chyba że drużyna jakimś cudem zdobyła jego bardzo dokładny i szczegółowy opis.

Nie stosowanie się do tych wskazówek może doprowadzić do powstania przygody ubogiej i zbyt prostej. Oto przykład takiej źle przeprowadzonej przygody:

Do Grupy zgłasza się kapłan Zeusa i po krótkim wstępie oznajmia, że światu grozi śmiertelne niebezpieczeństwo. Bardzo zły



czarnoksiężnik Kredor w bliżej nie sprecyzowany sposób zamierza wytępić dobro, a wszystkich ludzi przerobić na niewolników lub, co gorsza, komponenty. Jednak nie należy tracić nadziei, oznajmia kapłan, bowiem istnieje coś, przy pomocy czego grupa śmiałków może zetrzeć złego maga na proch. Jest to *Różdżka Mocy* – potężny artefakt zrobiony przez arcymaga Dominikusa. Grupa następnie wysłuchuje odnośnej legendy, dostaje dokładny opis artefaktu, jego mocy i zagrożeń wynikających z jego używania; kapłan sugeruje, że przedmiot ten może być ukryty gdzieś w oddalonych o miesiąc drogi górach. Drużyna niezwłocznie się tam teleportuje. Po standardowym spotkaniu z kilkoma trollami i olbrzymem, jeden z poszukiwaczy potyka się o właz do zapomnianych podziemi. Dziwnym trafem właśnie tam, w starym grobowcu zaludnionym przez zombie, znajduje się szukany artefakt. Poszukiwacze zaznajomieni z jego działaniem biorą go i szybko ruszają do walki z magiem. Kredor oczywiście czeka na nich w swej wieży i po krótkiej walce (z *Różdżką Mocy* nie ma żartów!) uprzejmie ginie. Opromieniona chwałą (i zdobytymi skarbami) grupa poszukiwaczy wraca do domu, żyjąc potem długo i szczęśliwie, aż do następnego razu, gdy jakiś strapiony kapłan Odyna powie, że...

Może jest to przejaskrawiony przykład, ale warto zastanowić się nad popełnionymi w nim błędami. Oto jak Mistrz z własnej woli skraca o co najmniej połowę całą przygodę. Grupa wie od początku wszystko o misji i artefakcie. Kapłani Zeusa wychodzą przy okazji na durniów, no bo po co im pomoc, jeśli sami tyle wiedzą i sami mogliby to zrobić? Poza tym, czy rzeczywiście artefakt potrzebny jest do pokonania Kredora? Gracze po takiej przygodzie mogą się zastanowić, co takiego jest w tym artefakcie specjalnego, toż to kolejny „standardowy" magiczny przedmiot. Zdobycie go bez nadzwyczajnego trudu utwierdza ich tylko w tym przekonaniu. Przygoda staje się jeszcze jedną, mało skomplikowaną walką dobra ze złem.

Można jednak przeprowadzić ją zupełnie inaczej. Na przykład: Przez kilka dni drużyna obserwuje dziwne i przerażające zjawiska. Na niebie gęstnieją czarne chmury, ludzi ogarnia szaleństwo, czary zaczynają dziwnie złowieszczo funkcjonować. Czary kapłańskie zamiast leczyć, ranią, a magowie, rzucając jakikolwiek, rozniecają wokół siebie pożary. Nikt nie potrafi udzielić odpowiedzi na pytanie, co się dzieje. Dopiero przerażeni kapłani Zeusa wspominają coś niejasno o „nadchodzących siłach zła" i misji z jaką wyruszyli najpotężniejsi spośród nich bracia wraz z przeorem. Jeśli drużyna ma na oku świątynię, zobaczy, jakie zapanowało tam zamieszanie, gdy pewnej nocy powrócił tylko jeden, ledwo żywy kapłan. Wyznawcy

Zeusa proszą ich zatem o pomoc. Wyjaśniają, że to czarnoksiężnik Kredor jest przyczyną tych wszystkich okoliczności, a z najmocniejszych kapłanów, którzy wyruszyli go zniszczyć, ocalał tylko jeden i przekazał straszne wieści. Zły Kredor wdał się prawdopodobnie w konszachty z księciem demonów, Yagsothem, i posiadł niewyobrażalną moc. Nie są znane jego dalsze plany, ale z pewnością nic dobrego z nich nie wyniknie. Kapłani nie wiedzą, jak można pokonać Kredora, ani gdzie aktualnie się znajduje. Odradzają w każdym razie bezpośrednią walkę z nim samym, gdyż jest on zbyt potężny, by ktokolwiek mógł go w ten sposób pokonać. Od tej chwili inicjatywa przechodzi w ręce drużyny. Mistrz powinien umożliwić dotarcie graczom, krok po kroku, do wiadomości o istnieniu legendarnej *Różdżki Mocy*. Grupa powinna mieć kilka możliwości zdobycia tej informacji. Może być to obfitująca w stare księgi Biblioteka Królewska (odpowiednio płatna!), pewne, nie zawsze dla graczy dostępne czary (także płatne), wyjątkowo niebezpieczna, obłąkana wiedźma czy, w ostateczności, pieśń barda. Gdy bohaterowie wpadną już na to, że maga Kredora być może uda się pokonać przy pomocy tego przedmiotu, rozpoczynają gorączkowe poszukiwania. Pomocni okazują się kapłani Zeusa, udostępniając swoje zbiory podań i legend. Poszukiwacze wyruszają także w podróż do wyroczni. Powie im ona: *„Szukajcie tam, gdzie nie ma już żywych"*. W powrotnej drodze atakuje ich silna banda rzezimieszków, dowodzona przez Acida, czarnego rycerza. Atak powinien być tak przeprowadzony, by zaskoczona drużyna przegrała i dostała się do niewoli. Bohaterowie zostają uwięzieni w zamku Acida, gdzieś w niedostępnych górach. Poza rabunkiem herszt chce uzyskać za nich okup (ewentualnie złożyć w ofierze swemu bogu). Grupa musi wydostać się z więzienia, pokonać załogę i Acida lub tylko uciec, lecz w tym wypadku bez swoich przedmiotów. Gdy zwycięża, pośród dobrze ukrytych (i zabezpieczonych dla niepowołanych) skarbów rycerza znajdą bardzo stary, napisany w dziwnym języku atlas gór, w których się właśnie znajdują. Po rozszyfrowaniu okazuje się, że kilka kilometrów od zamku znajdowała się kiedyś wieża Azatotha, legendranego maga. Wiedziona instynktem drużyna powinna się tam udać. Po niebezpiecznej wędrówce przez góry (umilanej nocnym atakiem widm i upiorów), poszukiwacze docierają do celu. Wieża, mimo iż ma kilkaset lat, nadal tam stoi. W środku czekają na graczy najróżniejsze niespodzianki, jak stalowy golem i inni dawni słudzy maga, śmiercionośne pułapki i dobrze ukryte przejścia. Poszukiwanego przedmiotu jednak tam nie ma. Grupa musi odnaleźć właściwe tajemne przejście do podziemi budowli. Tam czekają na nią kolejne pułapki i prawdziwa armia upiorów. Pojawia się też Azatoth, martwy, lecz wciąż żywy! (lich). W kościstej ręce ściska coś, co może być szukanym artefaktem. Azatoth bez słowa atakuje. Wynik walki oznacza powodzenie całej przygody. Jeśli poszukiwacze zwyciężą, posiądą *Różdżkę Mocy* i będą mogli zmierzyć się z Kredorem. Mało jest prawdopodobne, że ktoś z drużyny zatrzyma artefakt, posiada on bowiem bardzo nieprzyjemne właściwości – powolna przemiana w martwiaka pod jego kontrolą. Prócz zabicia Kredora, gracze będą zmuszeni odebrać jednemu z bohaterów artefakt, co nie okaże się takie proste i przedmiot ten ukryć lub zniszczyć. Tak skonstruowana przygoda pozostawia graczom dużą możliwość wyboru. Ważne jest to, że misja, którą wykonują leży jakby w ich interesie, zaś jej powodzenie zależy w dużej mierze od pomysłowości, inteligencji i siły. W tej przygodzie artefakt jest niezbędny do pokonania przeciwnika, co wynika z faktu, że z Kredorem nie poradzili sobie potężniejsi od drużyny kapłani Zeusa. Droga do *Różdżki Mocy* nie jest łatwa i prosta, dzięki czemu tak rozbudowana przygoda zajmie nie jedną sesję i na pewno dostarczy graczom niezapomnianych przeżyć.

Warto jeszcze pamiętać, że artefaktów i reliktów nie należy zbyt często wprowadzać do gry. Osłabia to tylko jej efekt, a przedmioty, tworzone przez bogów czy arcymagów powszedniejąc. Myślę, że wystarczy, gdy drużyna w swej karierze zetknie się z nimi tylko raz, najwyżej dwa; bo chyba nie chciałby żaden Mistrz, aby jego drużyna założyła sobie jakiś podręczny składzik artefaktów, sklepik reliktów, czy wręcz lamus tych przedmiotów, wyciąganych stamtąd odpowiednio do okazji. Pozostaje tylko życzyć udanej gry i zachowania zdrowego rozsądku. Poniżej podaję przykłady artefaktów i reliktów:

Fletnia Pana („Amulet Szalonego Boga")

Fletnia Pana jest reliktem, stworzonym przez tego właśnie boga dla Tsesusa, swego najwierniejszego i najpotężniejszego kapłana. Był to potężny prezent, dzięki niemu wyznawcy Pana odnieśli szereg spektakularnych zwycięstw nad konkurencyjnymi kapłanami Apolla. Niestety, rozwścieczony bóg wysłał pewnej nocy swe Objawienie – awatara, który po krwawej walce pokonał Tsesusa. Korzystając z nieuwagi Apolla, Gonzo, jedyny ocalały kapłan Pana, zbiegł ze świątyni, unosząc ze sobą *Fletnię*. Jednak w drodze do ocalałych siedzib współwyznawców został napadnięty i zabity przez miejscową bandę rzezimieszków. Relikt znalazł się w posiadaniu Mefista, herszta bandytów. Nie znając jego prawdziwego zastosowania, Mefisto sprzedał *Fletnię* przejezdnemu magowi za śmieszną cenę 55 sztuk złota. Nie wiadomo kim był ów mag, a ani co z artefaktem działo się dalej. Pojawił się dopiero po dwudziestu pięciu latach w rękach sławnego barda, Robina Heblusa. Początkowo wykorzystywał on artefakt z powodzeniem dla swoich celów, przez co stale był otaczany rzeszą wielbicielek, jednak z czasem zaczął się dziwnie zachowywać. Miewał niekontrolowane ataki szału, często podczas śpiewu jego głos wywoływał powszechną panikę. Mimo, iż nadal tworzył wspaniałe pieśni, ludzie zaczynali go unikać. Miał nadal swoje wierne grono dziwnie zauroczonych słuchaczy, lecz w przypływach szału część wymordował. Coraz rzadziej Heblus przebywał w mieście, na całe tygodnie znikał we wsi. Wreszcie zniknął na zawsze ze swoją ukochaną fletnią, pozostawiając piękną kochankę i wielką willę w mieście. Od tamtego czasu nie ma nigdzie wzmianek na temat nieszczęsnego barda i posiadanego przez niego reliktu.

Fletnia Pana jest wykonanym z zielonkawego drewna standardowym przedmiotem muzycznym. Cechą charakterystyczną są wyrzeźbione na niej rysunki, przedstawiające fauny, ich uczty i sceny miłosne. *Fletnia* wygląda i zachowuje się jak zwykły instrument, gdy jest używana wydaje wspaniałe dźwięki. Powoduje to wzrost potencji (nie tylko twórczej) właściciela. Niestety są to tylko początkowe dobrodziejstwa. W miarę używania jej zdolności, właściciel zaczyna być pod coraz większą kontrolą chaotycznego z natury przedmiotu. Następują ataki furii, niekontrolowane wybuchy agresji. Postronni obserwatorzy bywają traktowani przez relikt czarem „strach". Ostatecznie, gdy właściciel jest już pod kontrolą, staje się coraz bardziej dziki. Chce jak najczęściej przebywać w lesie, gdzie szuka towarzystwa faunów, którym króluje.

Sugerowane moce *Fletni Pana* to: stała *Aura uroku*; raz dziennie podczas gry – *Urok* na osobę (permanentny), bez rzutów obronnych; czar „strach" dowolną ilość razy dziennie; podniesienie charyzmy do maksimum; stała możliwość rozmowy z roślinami i zwierzętami; raz na miesiąc użytkownik reliktu może rzucić czar *Urok* na grupę ludzi lub potworów (maksimum osiem osób lub 25 kostek – HD w systemie *AD&D*). Jest to zdolność, na którą przeciwnik nie ma rzutów obronnych.

Miecz Francera

W zamierzchłych czasach żył Meredoth, potężny czarnoksiężnik. Jego najbliższym przyjacielem (jeśli można w jego przypadku

w ogóle mówić o przyjaźni) był Franc Josif, bardzo sprytny i silny zabójca. Meredoth nie był, niestety, całkiem normalny i pewnego dnia, znużony przemienianiem kolejnych wiosek w armie zombich, wpadł na szatański pomysł. Postanowił zabić boga dobra, Ozyrysa! Wiadomo, że bogowie są nieśmiertelni i żaden z ludzi nic im zrobić nie może. Szalony mag stworzył jednak po latach wysiłków przedmiot, który posiadał niezwykłą moc zadawania ran nawet Istotom Najwyższym! Był to, emanujący potężnym złem, miecz zrobiony z myślą o zabójcy Francerze. Plan Meredotha na szczęście nie powiódł się; podczas wyprawy na plan Ozyrysa, Meredoth wraz z zabójcą zostali zaatakowani przez konkurencyjnego arcymaga Spannera. Po straszliwej bitwie magów Francer pozostał sam. Meredoth i Spanner unicestwili się nawzajem. Zabójca, nie potrafiąc powrócić na ziemię, błąkał się do czasu, aż spotkał starego, platynowego smoka, który zamienił złego Francera w kupkę astralnego popiołu. Artefakt ocalał. Przypadkowo znalazł go pewien stary kapłan. Nie znając prawdziwego zastosowania miecza, podarował go swemu protektorowi, księciu Makbetowi. Po pewnym czasie, stał się on władcą niezwykle okrutnym. Ze spokojnego, dobrego i sprawiedliwego monarchy przemienił się w bezlitosnego tyrana. Później, gdy w niewyjaśnionych okolicznościach zginął król Mercer, Makbet przejął władzę i zaprowadził rządy terroru. Charakterystyczne, że kazał wypędzić lub wymordować wszystkich kapłanów w królestwie. Kres jego tyrani przyniósł palatyn sir Arthur, zabijając króla w pojedynku (cokolwiek zresztą wymuszonym). Sir Arthur dzięki pomocy bogów dowiedział się czym jest miecz Francera. Nie umiał go zniszczyć, więc ukrył go w sobie tylko wiadomym miejscu. Od tamtej pory słuch o artefakcie zaginął.

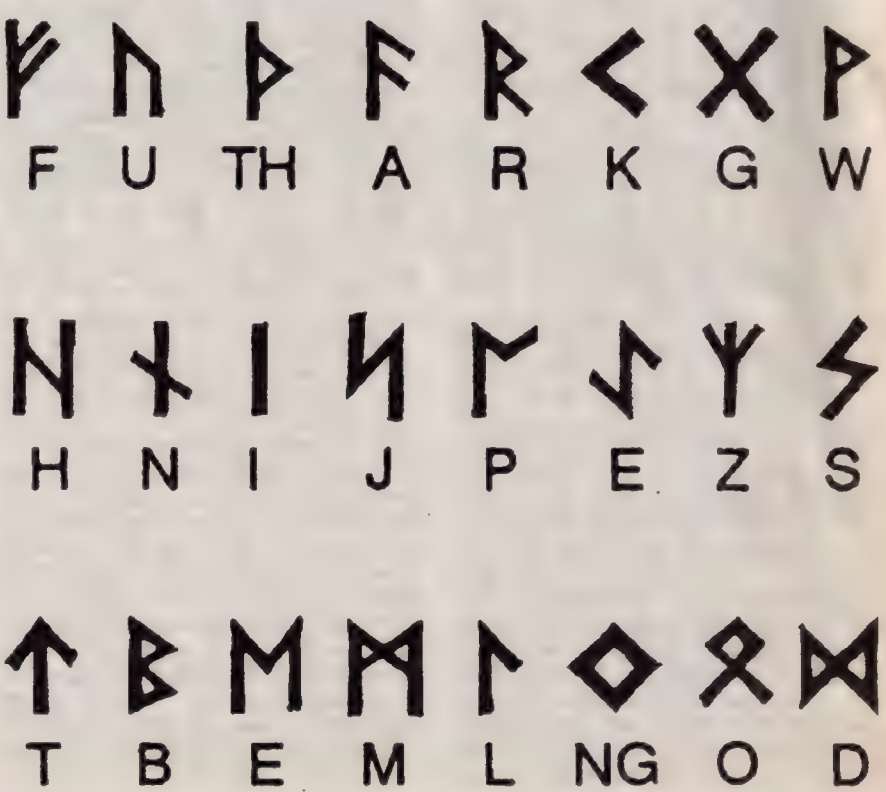
Miecz Francera jest wykonany z adamantytu, niezwykle twardego, czarnego metalu z domieszką czegoś, o czym nie warto wspominać. Jest mieczem krótkim o długości ostrza równej 60 cm, jego rękojeść wysadzana jest czarnymi szafirami. Ostrze pokrywają tajemnicze runy. Miecz ten jest chaotyczny i zły. Właściciel musi codziennie wykonywać rzut obronny na magię, inaczej kontrolę nad nim przejmuje artefakt. Po pięciokrotnym użyciu mocy przedmiotu staje się to automatycznie. Niezależnie od tego, nawet w chwili gdy straci miecz, właściciel zmienia na stałe swój charakter na chaotyczny zły. Artefakt ten dąży do niszczenia wszelkich kultów, ośrodków wiary oraz do zabicia Ozyrysa.

Sugerowane moce: może zabić boga: boskie Objawienie (awatar) zabija jednym ciosem; raz dziennie wysyła *Zabójczy promień* (bez obrony); raz dziennie daje *Trwałą niewidzialność* na dwie godziny; całkowicie uodparnia właściciela na magię (także boską na 50%); obdarza mocą latania i powoduje przyrost siły o 1 punkt co miesiąc (aż do maksimum). Poza tym jest to standardowy krótki miecz z wampirycznymi zdolnościami (punkty zranienia przechodzą na tego, kto go dzierży).

PIOTR MINCBERG

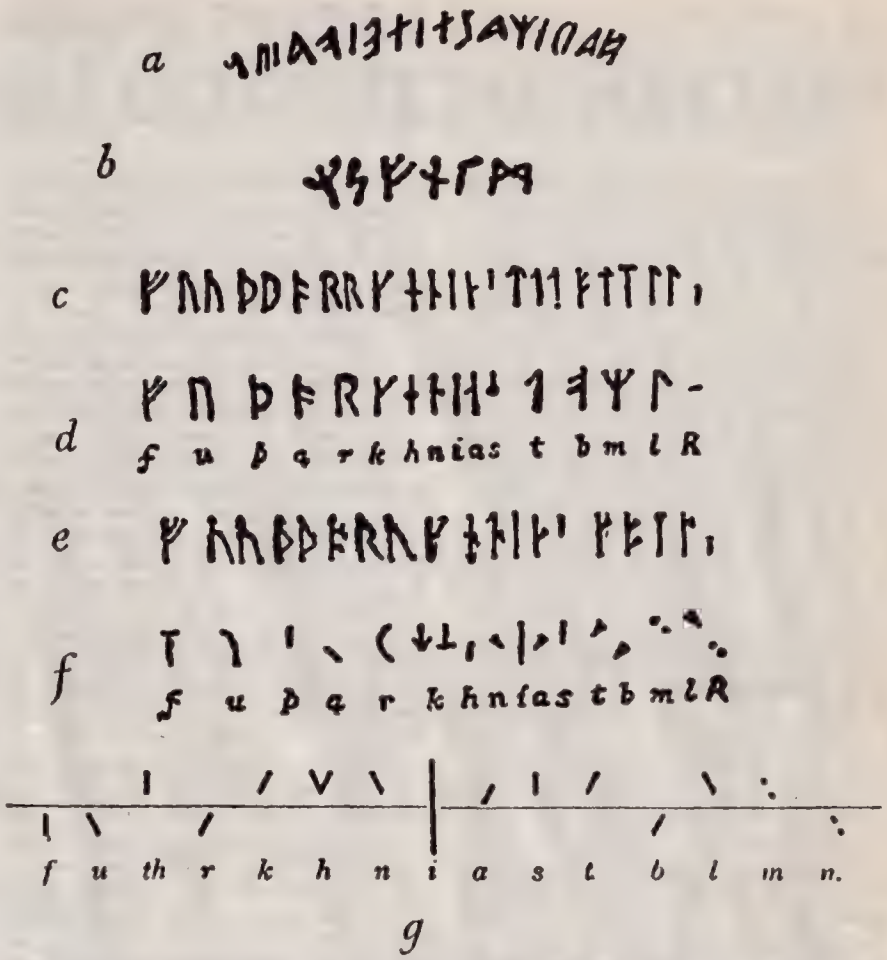
RUNY - CZY TYLKO MAGIA?

Runy są jedną z nie rozwikłanych do końca zagadek naszej cywilizacji. W związku z ich tajemniczością są osnute mgiełką legend i mitów, które przypisują im wielką moc. Nazwa najstarszego alfabetu runicznego *futhark* bierze się z początkowych liter tego alfabetu: f-u-th-a-r-k. Jest on podzielony na trzy grupy, zwane „pokoleniami", w których mieści się po osiem znaków. Tak więc pierwszy alfabet runiczny w swej pierwotnej wersji składał się z dwudziestu czterech znaków. Nazwa „runy" wywodzi się ze staronordyckiego i anglosaskiego wyrazu *run*, wczesnoislandzkiego *runar* i starogermańskiego *runa*, które wiążą się bezpośrednio ze starogermańskim pniem *ru-* i gockim *runa*, czyli „tajemnica", „sekret", oraz wysokoniemieckim *runen* – „szeptać". Nazwa ta została nadana przez ludy starogermańskie, które przypisywały tym znakom olbrzymią moc magiczną. Sagi i poematy wczesnogermańskie z tego okresu wspominają o niezwykłych mocach i siłach magicznych tych znaków. Mamy doskonały tego przykład w legendach, sagach i pieśniach o Sigurdzie, który zabił smoka dzięki mocy tych znaków i o islandzkim herosie Egilu, synu Skallagrima, który również się nimi posługiwał. W związku z przypisywanymi im zdolnościami, w traktatach i księgach dotyczących magii często wspominano o metodach zastosowania runów w rytuałach i operacjach magicznych. Ryto, wycinano i malowano je na kamieniu, metalu a nawet na drewnie. Runów używano przede wszystkim w inskrypcjach. Najciekawsze, najbardziej intrygujące i tajemnicze są inskrypcje runiczne służące praktykom magicznym i teologii (np. wezwania i modły do bóstw pogańskich). Znaków runicznych używano w kronikarstwie do zapamiętywania ważnych zdarzeń historycznych, ale również pisano nimi zwykłe



Runy starogermańskie

listy i przy ich pomocy wróżono. Runy ryto także na zbrojach, hełmach i broni, stanowiły one w większości podpisy wykonawców, ale nie rzadko przypisywano im olbrzymią moc magiczną, która zwiększała znacznie wartość bojową rynsztunku (ostrzejsze miecze, mocniejsze zbroje i hełmy). Jeszcze jednym i bardzo oryginalnym wykorzystaniem znaków runicznych były tak zwane *primstaves*, rodzaj wiecznych kalendarzy runicznych, pochodzących z terenów współczesnej Norwegii. W niektórych rejonach całej skandynawii używano tych kalendarzy jeszcze na początku naszego stulecia. *Primstaves* miały przeróżne kształty i formy. Wykonywano je w postaciach mieczy, zwykłych kijów, lasek, hełmów, tarcz a nawet kościanych i drewnianych tabliczek. Na tych właśnie kalendarzach dni roku przedstawiono za pomocą znaków runicznych, zaś święta i dni specjalne danych pór roku - za pomocą specjalnych symboli. Wpisywano w nie tak zwane dziewiętnaście „złotych liczb", które określały wszystkie pełnie księżyca. Najstarsze inskrypcje runiczne, które udało się dotychczas odnaleźć, datuje się na I wiek p.n.e. Widnieją one na artefaktach z tego okresu; jest to hełm wykonany z brązu, a odkryty w Negau oraz sztylet rogowy z Maria Saalerberg. Jak dotąd nie znaleziono żadnych dowodów rzeczowych, aby potwierdzić teorię, że runów używano szerzej w literaturze. Z okresu świetności pisma runicznego przetrwało niestety bardzo niewiele rękopisów runicznych. Niemniej jednak, do dziś możemy podziwiać dzieła takie jak: *Codex Runicus*, napisany runami w późnych latach XIII wieku; tak zwany *Fasti Danici*, najprawdopodobniej pochodzący z roku 1348; *Codex Leindensis* z Lejdy w Holandii; *Codex Sangallensis* z roku 878; oraz *Codex Salisburgensis*, obecnie znajdujący się w Wiedniu. Inskrypcje runiczne odnajduje się na terenach całej Europy, a nawet w jej bardzo odległych zakątkach. Najdalej na północny zachód wysuniętym miejscem, gdzie znaleziono kamienną inskrypcję, jest wyspa Kingigtorssuak, położona na arktycznych wodach Morza Baffina. Inne pojedyńcze przedmioty pokryte pismem runicznym znajdowano w takich miejscach jak: wschodnia część terenów starego królestwa burgundzkiego; brosza z Charnay, V wiek n.e.; na Wołyniu grot włóczni z Kowla, datowany na IV wiek; na rosyjskim wybrzeżu Morza Czarnego kamień z Bieriezania XI wiek; w Grecji lew marmurowy z 1170 roku n.e., znaleziony w Pireusie; w Rumunii duży, złoty pierścień z IV wieku, pokryty runami i z wyrytą inskrypcją „poświęcony Jowiszowi Gotów". Bardzo ważną grupą inskrypcji runicznych, których nie można pominąć w tym artykule, jest zbiór kamieni pochodzenia skandynawskiego, liczący około trzydziestu kamieni pokrytych pismem runicznym. Z inskrypcji runicznych znalezionych na wyspie Man i w Irlan-



Inskrypcje runiczne: z Negau, II wiek p.n.e. (?) (a), z Maria Saalerberg, I wiek p.n.e. (?), odmiany skandynawskie (b), z Rock (c), z Frosa (d), z Jaerden w Norwegii i z wyspy Man (e), z Haelsinge (f,g)

dii, wymienić należy kamień z Kirk Michel z około 1100 roku oraz kamień z Greenmount Louth, XII wiek n.e. Ekspansja pisma runicznego na terenach wysp angielskich rozpoczęła się w V-VI wieku, wraz z najazdami z naszego kontynentu. Najazdów tych dokonywały pogańskie plemiona zachodniogermańskich Anglów. Anglowie składali się głównie z trzech ówczesnych narodowości, Anglów, Sasów i Jutów. Wszystkie te plemiona posługiwały się pierwotnym pismem runicznym, które natychmiast przejęli rdzennie mieszkający tu Brytowie. Ponieważ germańska odmiana alfabetu runicznego była zbyt uboga, aby przedstawić dialekt staroangielski, dodano przeto nowe znaki. W IX wieku alfabet runiczny składał się z trzydziestu trzech znaków. Runy anglosaskie różniły się od innych systemów runicznych liczbą symboli i kształtami niektórych znaków. Runy anglosaskie wywarły również wpływ na formę alfabetu łacińskiego. Pod koniec okresu pierwotnonordyckiego i w ciągu okresu Wikingów, liczba znaków runicznych rozrosła się znacznie i dochodziła do czterdziestu znaków. W późniejszym okresie pewne runy zaczęły wychodzić z użytku, a zamieszanie jakie powstało w tym czasie, pozwalało w pisowni przedstawić za pomocą jednego znaku runicznego kilka głosek, mniej lub bardziej podobnych do siebie. Skutkiem tych wydarzeń, w około VII wieku liczba znaków w alfabecie runicznym zredukowała się radykalnie i w efekcie pozostało ich zaledwie szesnaście. Około roku osiemsetnego, zredukowany system runicznego alfabetu pojawia się w inskrypcjach duńskich (*Codex Leidensis*). Podobny system pojawia się w Norwegii około XI wieku i jest osobliwą mieszanką odmian szwedzko-norweskiej i duńskiej. Stopniowe wypieranie alfabetu runicznego przez znaki alfabetu łacińskiego zbiegło się niewątpliwie ze wzrostem wpływów kościoła rzymsko-katolickiego. Ostateczne zwycięstwo alfabetu łacińskiego nad pismem runicznym nastąpiło, gdy kościół katolicki objął władzę nad Europą północną. Pismo runiczne przetrwało jednak długo jeszcze po wprowadzeniu chrześcijaństwa, choć używane było już mniej powszechnie niż dawniej. Aż do XVI wieku stosowano runy w zaklęciach magicznych i napisach nagrobnych. W Gotlandii posługiwano się pismem runicznym aż do późnych lat XVII wieku n.e. W odległych zakątkach Szwecji, takich jak Dalarna i Harjedalen podobno, jak wieść niesie, używa się pisma runicznego jeszcze i w naszych czasach.

ROBERT ZEGAR

PANCERNI WCZESNEGO ŚREDNIOWIECZA

Dla każdego człowieka interesującego się chociaż odrobinę średniowieczem jest jasne, że podstawą ówczesnych armii była ciężka jazda. Jednak nie każdy potrafiłby powiedzieć, dlaczego właśnie konnica zajęła na polach bitew miejsce tak skutecznej przedtem piechoty. Otóż gdzieś w III w. po Chrystusie, a więc u schyłku starożytności, ówczesne największe imperium świata, Rzym, zaczyna przechodzić głęboki kryzys. Poza granicami cesarstwa pojawiają się nowe siły, które zagrażają potędze tego państwa. Myślę o odbudowanym przez dynastię Sassanidów królestwie perskim oraz o napierających od północy plemionach gockich.

Trzonem armii tych państw była jazda. Konni goccy byli słabiej uzbrojeni od Rzymian, lecz świetne opanowanie jazdy konnej pozwalało im niejednokrotnie wymanewrować i okrążyć oddziały dość powolnej i statycznej piechoty Rzymskiej. Jeszcze trudniejszym przeciwnikiem Rzymian okazała się ciężka jazda sassanidzka – szarża jeźdźców na rumakach, okrytych różnego rodzaju pancerzami doprowadzała najczęściej do złamania szyków rzymskich kohort.

Wojownik perski, kryjący się za okrągłą tarczą, okryty pancerzem kolczym od hełmu aż po kolana, był praktycznie nieosiągalny dla krótkiego miecza Rzymianina. Nowością były także długie, proste miecze oraz włócznie, które wojownikom ze wschodu ułatwiały walkę z konia.

W takiej sytuacji Rzym stanął wobec prostego wyboru: ulec albo przeorganizować armię. Oczywiście wybrano drugie rozwiązanie. Jednak było za późno na szkolenie własnych kadr, gdyż jazda złożona z wysoko urodzonych obywateli imperium była tradycyjnie dosyć kiepska. Rozpoczęto więc tworzenie oddziałów jazdy z przedstawicieli narodów uzależnionych od Rzymian, którzy do perfekcji opanowali sztukę jazdy konnej.

Od tego czasu konnica staje się trzonem wszystkich armii – i to na wiele stuleci. Jej przewagę w Europie ugruntowały najazdy ludów ze wschodu, które oprócz wielu niszczących wojen przyniosły sporo cennych wynalazków, ułatwiających walkę z konia. Przykładem są np. strzemiona, których znaczenia nie trzeba chyba reklamować. Ich znajomość zawdzięczamy Awarom.

Cesarstwo Rzymskie upadło; na jego gruzach zaczęły powstawać nowe państwa. Nieustający wyścig zbrojeń, jak to współcześnie określamy, trwał jednak dalej. Jednak tylko najbogatszych stać było na zakup ekwipunku wojennego odpowiedniej jakości. We wczesnym średniowieczu, trwającym mniej więcej od V do XI w., byli to wyłącznie posiadacze ziemscy, tworzący wyższe szczeble feudalnej drabiny. Zdarzały się także przypadki, że władca sam organizował tak zwaną „drużynę". Pierwsi Piastowie dysponowali właśnie taką formacją, którą możemy uznać za pierwszych zawodowych żołnierzy. Książę wypłacał im żołd gotówką oraz wyposażał w broń, a ich zadaniem było bezwzględne wypełnianie jego rozkazów. Możemy dowiedzieć się ze źródeł, że jeden wojownik z książęcej drużyny wart był wtedy więcej niż członek pospolitego ruszenia. Do taktyki walki średniowiecznych pancernych jeszcze wrócimy, tymczasem przyjrzyjmy się uzbrojeniu IX-XII w.

Zacznijmy od uzbrojenia ochronnego. Ciało pancernego wojownika chroniła zbroja. Pod tym określeniem będziemy rozumieć każdą elastyczną ochronę ciała. Wcale nie było tak wiele jej rodzajów, wbrew sugestiom niektórych, zajmujących się tą tematyką naukowców. Nie należy na serio brać opinii tych, którzy dowodzą istnienia pancerzy ze skóry, naszywanych w kratę grubymi rzemieniami. Nieprawdziwe są też rekonstrukcje, przedstawiające tego typu uzbrojenie w postaci dużych metalowych kół, połączonych ze sobą bokami lub ze skóry nabijanej metalowymi ćwiekami. Prawda jest o wiele prostsza: głównym i najczęściej spotykanym sposobem ochrony ciała było zakładanie pancerza kolczego. Składał się on z ogromnej ilości małych, splecionych ze sobą metalowych kółek. Wyjaśnijmy od razu, że nie był to wschodni wynalazek, jak się powszechnie uważa. Kolczuga znana była już starożytnym Celtom, a dzięki kontaktom tego ludu z Rzymem rozprzestrzeniła się po całym ówczesnym cywilizowanym świecie. Trzeba jednak przyznać, że to właśnie mistrzowie ze wschodu doprowadzili jej wytwórstwo do doskonałości.

Ciekawe, czy ktoś zastanawiał się nad tym jak konserwowano kolczugę? Była przecież wykonana z metalu, zupełnie pozbawionego ochrony przed korozją. Przepis był banalnie prosty – pancerz wkładano do worka, wypełnionego wiórkami drewna, a cierpliwy konserwator obijał go lub przetaczał, ugniatając zawartość. Jeżeli ktoś ma kłopoty z własną kolczugą, radzę spróbować, metoda wciąż dobra, choć datuje się sprzed tysiąca lat...!

Pancerz kolczy miał kształt kaftana, okrywającego tułów rycerza. Bogatsi mogli pozwolić sobie na zakup bardziej skomplikowanej ochrony: z rękawami przedłużonymi aż do dłoni oraz z zakładanym na głowę czepcem kolczym. Dodatkowo mogli zaopatrzyć się w pancerne nogawice. Wizerunki tego typu uzbrojenia ochronnego dostrzec możemy na tkaninie z Bayeux, która przedstawia walkę Wilhelma Zdobywcy o Wyspy Brytyjskie. Drugą niezwykle powszechną odmianą ochrony ciała były pancerze lamelkowe i łuskowe. Bezsprzecznie przybyły one do Europy ze wschodu. Pierwszy z wymienionych wyżej rodzajów składał się z wielu metalowych płytek, które łączone były ze sobą krawędziami. Łuski zaś nitowano do skórzanego podkładu w taki sposób, że zachodziły na siebie dachówkowo. Tworzyły wówczas trudną do przebicia osłonę. Wszystkie z wymienionych tutaj rodzajów pancerzy występowały w całej Europie. A które z nich najlepiej spełniały swoje zadanie?

Rycerz, chroniący się pod osłoną płytek czy łusek był lepiej zabezpieczony przed ciosem maczugi lub topora. Łucznik miał również trudności z obaleniem tak uzbrojonego przeciwnika. Jednak w walce owe lamelki często się roznitowywały, zaś łuski odpadały – przeciwnik wykorzystywał wtedy słabość pancerza i ciosem miecza pozbawiał życia swojego wroga. Kolczuga była natomiast trwalsza jako całość, jednak można ją było przeciąć (na przykład toporem).

Oczywiście żadna z omawianych tutaj ochron ciała nie zabezpieczałaby rycerza przed ciosami broni obuchowej, gdyby zakładana była na gołe ciało. Dlatego najpierw wkładano solidny, wełniany lub skórzany kaftan. Kaftan był pikowany tak, że do złudzenia przypominał współczesne robocze kufajki; popularnie nazywano go „przeszywanicą". Dla biedniejszego wojownika lub piechura stanowił często jedyną osłonę ciała. Prócz tego, że nieźle zabezpieczał przed ciosami, doskonale też chronił przed zimnem.

W walce czy pojedynku częścią ciała szczególnie narażoną na ciosy była głowa. Dlatego już od starożytności wojownicy chronili ją hełmem. W interesującym nas okresie, a więc IX-XII w., możemy zaobserwować wiele kształtów i rodzajów ochron głowy. Reprezentowały one rozmaite mody i style. W Polsce spotykamy hełmy zarówno wschodnie, jak i zachodnie. Zwłaszcza te pierwsze były bardzo efektowne. Zwykle wykonywano je z czterech blach żelaznych, nitowanych ze sobą wzdłuż krawędzi. W dolnej części zaopatrzone były w ozdobną obręcz, szczyt zaś dzwonu wieńczyła tulejka, w której znajdował się pióropusz lub kitka. Do takiego hełmu przyczepiano prosty czepiec kolczy, który chronił szyję i kark rycerza. Dodać należy, że blachy dzwonu często były złocone, nie każdego więc było stać na taką ochronę.

O wiele mniej efektowne, lecz za to wysoce funkcjonalne były hełmy pochodzenia zachodniego (niesłusznie zwane normandzkimi). Ich dzwony wykuwano z jednego lub dwóch łączonych ze sobą kawałków żelaza. Hełmy takie w części twarzowej zakończone były nosalem, który zabezpieczał wojownika przed ciosem w nos i okolice. Wnętrze wszystkich rodzajów osłon głowy zaopatrzone było w miękką wyściółkę, która nie tylko chroniła przed bezpośrednim kontaktem z metalem, lecz również amortyzowała zadane w głowę ciosy.

Znamy też i takie hełmy, które ze względu na swą komizm (z obecnego punktu widzenia) rzadko są wykorzystywane w filmie czy też malarstwie. Niektóre z nich swym kształtem przypominają trochę czapki krasnoludków, inne duże zaokrąglone garnki. Wszystkie odmiany zachodnie noszone były na czepcach kolczych, które chroniły głowę. Czasami taki czepiec był jedyną ochroną, szczególnie, gdy jego właściciela nie było stać na zakup drogiego hełmu.

Całości uzbrojenia ochronnego dopełniała tarcza. Najczęściej zrobiona była z drewnianych desek, obciągnięta wołową skórą, czasem wzmacniano ją metalowymi okuciami. Na tarczach malowano rozmaite wzory, cza-

sami tak pomyślane, aby zdekoncentrować przeciwnika. Najpopularniejsze osłony tego typu miały kształty zbliżone do koła lub formy migdałowe. Te ostatnie były zwłaszcza popularne w XI-XII w. Tarcze zaopatrywano w rzemienne pasy, które pozwalały zawieszać je na szyi rycerza. Ułatwiało to jednocześne kierowanie koniem i prowadzenie walki. Noszenie ciężkiej i dużej tarczy bywało kłopotliwe, pojawiali się więc giermkowie – czyli „nosiciele tarczy". Warto zaznaczyć, że polscy rycerze w czasach Bolesława Krzywoustego znani byli z tego, że: „Każdy z rycerzy wojuje bez giermka, sam nosząc sobie sakwę i swoją tarczę, wcale zwinnie i obrotnie wypełniając swą rycerską powinność."

Ogólnego wyglądu wojownika tego okresu dopełniała długa, ozdobna tunika, która pod koniec omawianego okresu sięgała poniżej kolan i była noszona pod kolczugą.

Broń rycerską przystosowano do prowadzenia walki z konia. Podstawowymi elementami uzbrojenia zaczepnego były więc długa włócznia i miecz, który miał nie tylko znaczenie militarne – był również przedmiotem symbolicznym. Historia przekazała nawet imiona niektórych mieczy. Legendarny król Artur walczył *Ekskaliburem*, Roland *Durandalem*, zaś Karol Wielki dzierżył *Joyeuse*. Bolesław Krzywousty siał zniszczenie *Żurawiem*, zaś imienia *Szczerbiec* nie trzeba nikomu chyba wyjaśniać...

Miecze z IX-X w. są bardzo charakterystyczne: duża wachlarzowata głowica, krótka, jednoręczna rękojeść oraz głownia przystosowana raczej do cięcia niż kłucia. Oręż tego typu trzymany był w dłoni dość specyficznie: mianowicie wojownik w czasie walki przekładał wskazujący palec przez jelec, co ułatwiało szybkie manewrowanie bronią we wszystkich kierunkach. Z upływem czasu miecze ulegają przemianom: ich głownie wydłużają się, a sztych zaostrza, tak aby skuteczniej ranić coraz lepiej uzbrojonego przeciwnika. Mieczy nie noszono oczywiście za paskiem spodni. Wkładano je do pochwy, którą wykonywano z dwóch deszczułek, obszytych skórą. W zależności od tego dla kogo pochwa była przeznaczona, zdobiono ją mniej lub bardziej bogato. Całość przyczepiano do pasa, początkowo zakładanego wyłącznie na pancerz. W XII w. rozpowszechnił się zwyczaj zakładania go także pod kolczugą, wówczas widoczna była tylko rękojeść miecza.

Jeżeli chodzi o inne rodzaje broni siecznej, istnieją dowody na to, że masowo używano rozmaitych tasaków, kordów i długich noży. W rękach rycerzy był to jednak oręż mniej popularny.

Na polach bitew królowała wszelako włócznia. Pancerni wczesnego średniowiecza posługiwali się nią w taki sposób, że zadawali ciosy we wszystkich kierunkach. Tę technikę nazywamy walką z tak zwanej „wolnej ręki". Włócznia miała nieduże wymiary i zaopatrzona była w mały grot o kształcie liścia.

Całości uzbrojenia zaczepnego dopełniały rozmaite rodzaje broni obuchowej. Dużym wzięciem cieszyły się topory, które w rękach doświadczonego wojownika były orężem niesamowitym. Wyobraźmy sobie, jak straszny był żołnierz rozrąbujący na dwie połowy przeciwnika lub jego rumaka. Właśnie z takich groźnych wojowników składała się doborowa gwardia króla Harolda II. Ryszard Lwie Serce – władca Anglii przeszedł do historii jako mistrz topora. Na Rusi ogromną popularnością cieszyły się wszelkie typy maczug i buław. Nadawały się one doskonale do rozbijania łuskowych pancerzy i miażdżenia hełmów.

Pozostaje jeszcze powiedzieć kilka słów o broni miotającej. Zaliczać do niej będziemy wszystkie typy łuków, kusze, a także proce. Te ostatnie dosyć szybko wyszły z użycia, ponieważ były coraz mniej skuteczne w walce z opancerzonym przeciwnikiem. Jednak jeszcze w czasie bitwy pod Hastings angielscy procarze potrafili rozbić szyki Normanów, zasypując ich gradem kamieni.

Łuki i starsze typy kusz były zwykle używane przez strzelców wchodzących w skład formacji pieszych. Na zachodzie używano tak zwanych „łuków angielskich". Miały one długość około 180 cm. Ich łęczyska wykonywano z drewna cisowego, zaś cięciwę skręcano z nici konopnych lub lnianych. Strzały robiono z jesionu albo jodły, a ich opierzenie z gęsich lub łabędzich piór.

Na Wschodzie królował niepodzielnie łuk refleksyjny. Charakteryzowała go niezwykle skomplikowana budowa. Łuczysko klejono z drewna, ścięgien i płytek rogu, a następnie formowano w charakterystyczny kształt. Dodajmy tu, że właśnie do tego typu broni należy rekord odległości strzału, wynosi on 800 m! Broń miotająca, jak wcześniej zaznaczono, była uważana za oręż niegodny rycerza. Bogaci wojownicy musieli się z nią jednak poważnie liczyć i odpowiednio zabezpieczać przed skutkami jej działania. Wiele koronowanych głów przeniosło się na tamten świat w wyniku ran zadanych łukiem czy kuszą. Wymieniany już król Harold odszedł do wieczności ze strzałą w oku. Sławny Ryszard Lwie Serce żył dość krótko po wyjęciu mu bełtu z tego samego miejsca. Polski książę Leszek Biały zakończył żywot ze strzałą w plecach. Przykłady możemy mnożyć.

Bez konia nie było rycerza, więc wypada poświęcić słów kilka bojowym rumakom. Musiały być to zwierzęta o odpowiedniej sile, aby dźwigać opancerzonego jeźdźca.

O ile na Zachodzie nie było z tym problemu, o tyle w Polsce trzeba było rozwijać hodowlę, gdyż po naszych ówczesnych lasach biegały tylko małe koniki, podobne do dzisiejszych tarpanów. Zaległości szybko nadrobiono, czego efektem stały się wierzchowce podobne do osobników z rasy arabskiej.

Jak wiemy, konie były drogie, dlatego starannie o nie dbano. Przechodziły też odpowiednią tresurę, co umożliwiało wykorzystanie ich w walce. Niektóre z nich przeszły nawet do historii dzięki swym niezwykłym zdolnościom. Któż nie słyszał o Tencedorze Karola Wielkiego, Tankebrunie Ganelona. Do historii wypraw krzyżowych przeszła Gazela, klacz Baldwina, która w czasie bitwy pod Ilelinem odważnie rzuciła się w centrum przeważających sił egipskich. Spowodowało to panikę wśród nieprzyjaciół i w efekcie niespodziewane zwycięstwo krzyżowców.

Aby swobodnie manewrować bronią, rycerz musiał pewnie dosiadać konia. To zadanie ułatwiało mu siodło i strzemiona. Wraz z rozwojem sztuki wojennej średniowiecza ten składnik rzędu końskiego przechodził różnorodne zmiany, m.in. łęki siodła stały się wyższe, szczególnie w tylnej części, co podczas bezpośredniego starcia zapobiegało wysadzeniu wojownika z siodła.

W IX-X w. rumaki bojowe nie były zabezpieczone przed ciosami, jednak pod koniec XI w. zaczynają pojawiać się na nich pierwsze pancerze zwane kropierzami. Ich zadaniem była ochrona zwierząt, szczególnie przed strzałami i bełtami piechurów. Osłony ciał końskich zaczynają szybko ewoluować w okresie wypraw krzyżowych, gdyż przy pierwszych zdarzały się wówczas takie sytuacje, że obrońcy grobu Chrystusa tracili bardzo dużo wierzchowców, które ginęły od tureckich strzał.

Na tym możemy zakończyć przegląd poszczególnych części uzbrojenia we wczesnym średniowieczu.

Teraz zaś przyjrzyjmy się taktyce walki ówczesnych armii. Mimo że pancernych uważamy za ciężką jazdę to w porównaniu z późniejszymi okresami, tworzyli oni dość ruchliwe oddziały, łatwo zmieniające położenie. W ich poczynaniach początkowo trudno dostrzec elementy głęboko przemyślanej strategii, walka polegała na zaskoczeniu przeciwnika i rozbiciu jego sił w jednej krótkotrwałej bitwie. Jednak pod wpływem kontaktów z innymi ludami, sposób walki Europejczyków zaczyna przechodzić szybkie przemiany. Niestety, z powodu skąpych informacji źródłowych z wczesnego średniowiecza, trudno nam dokładnie prześledzić rozwój techniki prowadzenia wojen.

Ukoronowaniem tych przemian była bitwa pod Hastings. Łatwo sobie wyobrazić jakże wielkim wyczynem było przewiezienie okrętami wraz z całym ekwipunkiem i końmi kilkunastu tysięcy Normanów przez kanał La Manche. Jak na owe czasy była to armia świetnie uzbrojona i wyszkolona. Wilhelm Zdobywca był z niej tak dumny, że schwytawszy szpiegów króla Harolda, oprowadził ich po swoim obozie. Nie ukrywał przed nimi niczego, a następnie puścił wolno.

Przebieg samej bitwy znamy dzięki haftowanej tkaninie z Bayeux, która przedstawia wszystkie fazy walki. Widzimy dokładnie, jak normandzcy konni ruszają powoli do ataku. Ich łucznicy napinają swą broń i zasypują wroga gradem strzał, Anglicy kryją się przed nimi za dużymi tarczami. Wtedy rusza kawaleria najeźdźców; rycerze puszczają konie w cwał i pochylają włócznie, wraz z nimi biegną piesi strzelcy, co chwilę napinając łuki. Możemy dostrzec, że niewielu z nich może się poszczycić się posiadaniem pancerza i hełmu. Angielscy obrońcy ciskają w nacierających oszczepami, wydając groźne okrzyki. Tę fazę bitwy wygrywają właśnie oni, broniąc się na wzgórzu.

Wilhelm zagrzewa swoich wojowników do walki: więc zawracają oni i ponownie atakują. Tym razem udaje się zrobić wyłom w szeregach obrońców, rozpoczyna się właściwa bitwa u podnóża wzniesienia. Doborowa armia angielska rzuca się na nacierających wymachując wielkimi toporami, w ruch idą miecze i maczugi. Bitwa rozbija się na szereg pojedynków, zarówno ludzi jak i koni ogarnia szaleństwo. Widać rumaki rolujące przez głowę, pole walki zaściela coraz większa liczba zabitych. Na ziemi możemy dostrzec zmasakrowane ciała, strzępy pancerzy, skruszone włócznie i połamane miecze. Atak Normanów załamuje się pod wpływem wieści o śmierci Wilhelma. Król jednak żyje, unosi hełm i pokazuje swoją twarz. Jego brat Otto zawraca uciekających. Walka wchodzi w kolejną fazę, gdy król Harold zostaje trafiony w oko. Rozpaczliwie wyrywa śmiercionośny grot, lecz w chwilę później pada martwy. Bitwa jeszcze trwa, ale znajdują się już i tacy, którzy obdzierają ciała poległych. Anglicy idą w rozsypkę, tylko doborowy oddział Harolda – huscarls, wycofuje się w należytym porządku. Tak właśnie zakończył się jedyny udany desant na Wyspy Brytyjskie.

I tak właśnie wyglądała większość jedenastowiecznych bitew. Z czasem udoskonalono jednak technikę ich prowadzenia; przede wszystkim pełniej wykorzystano łuczników. Ustawiano ich mianowicie przed szeregami konnicy. Podczas ataku nieprzyjaciela strzelcy oddawali kilka „salw". Pierwsza miała na celu zmniejszenie impetu nacierających, atakowano więc konie. Do tego celu używano strzał rozwidlonych lub posiadających szerokie groty, które raniły zwierzęta i płoszyły je. Następnie strzelano do nacierających zasypując ich strzałami. Zadaniem najlepszych łuczników było unieszkodliwienie wodza przeciwników, co nie było wcale zadaniem łatwym.

Jak wiemy, rycerstwo zobowiązane było do służby wojskowej z racji posiadanych dóbr. Szybko okazało się jednak, że często bardziej było zainteresowane własnymi majątkami niż służbą wojskową. Dlatego już od XII w. niezbędną częścią średniowiecznych armii stali się najemnicy. Byli to świetni żołnierze i doskonale wywiązywali się ze swoich obowiązków. Wojna była ich pracą i jedynym źródłem utrzymania. W czasie pokoju wszelako nie dostawali zasiłku dla... bezrobotnych. Zamieniali się wówczas często w bandy rabusiów, którzy bezlitośnie plądrowali kraj. Była to prawdziwa plaga średniowiecznej Europy, zaczęto więc urządzać prawdziwe polowania na wyjętych spod prawa bandytów. Ryszard Lwie Serce zachował się jak prawdziwy władca po ujęciu licznego oddziału Brabandczyków. Połowę ze schwytanych kazał uśmiercić, resztę wypuścił wolno... z wyłupanymi oczami. Wydarzyło się to w 1182 roku. Zdarzały się także przypadki, że na czele zbuntowanych oddziałów najemnych stawali i szlachetnie urodzeni, którzy dążyli do szybkiej sławy i bogactwa. Niestety, nie zapisali się chlubnie na kartach historii. Przykładem mogą być tutaj wyczyny Emicha z Lesingen i niejakiego Volkmara, którzy wykorzystując idee wypraw krzyżowych dokonali rzezi Żydów w wielu miastach Niemiec i Czech.

Przyjrzyjmy się jeszcze wojownikom środkowej i wschodniej Europy. Polska w dziedzinie wojskowości odstawała od swych zachodnich sąsiadów, szczególnie w początkowym okresie średniowiecza. Zaległości te szybko nadrobiono, jednak wykształciła się u nas dość specyficzna taktyka prowadzenia walki. Zakładała ona unikanie walnej bitwy. Armie Piastów podzielone na mniejsze oddziały, posuwały się równolegle do przeciwnika i czekały na jego taktyczne błędy. Kiedy nieprzyjaciel wysyłał grupy żołnierzy, którzy mieli dokonać rozpoznania, zwykle nie powracali oni do swojego obozu. Czasami podsyłano wrogowi „lewych" przewodników, którzy prowadzili rycerzy zwykle w takie miejsca, gdzie próżno było szukać polskich grodów. Taką taktykę stosowano u nas zwykle podczas najazdów niemieckich w X-XII w. Zwykle kończyły się one tym, że po oblężeniu kilku grodów i stoczeniu paru mniejszych bitew, nieprzyjaciel wyczerpany długotrwałą wojną, wycofywał się do swego kraju.

Z naszym wschodnim sąsiadem nie można było niestety walczyć w taki sposób. Wojny miały wtedy charakter krótkotrwałych i niezwykle krwawych najazdów. Dochodziło czasem do niezwykle komicznych wydarzeń. Podczas wyprawy Bolesława Chrobrego na Ruś pewnego dnia zawarto zawieszenie broni. Przypadek zrządził, że wrogie oddziały obozowały naprzeciw siebie, oddzielone jedynie niezbyt szeroką rzeką. Podczas porannej toalety Rusini zaczęli prowokować Polaków wyzywając ich i rzucając kamieniami. Ci odpowiedzieli im tym samym, jednak przeciwnicy byli tak oddaleni od siebie, że większość rzutów była niecelna. Rozsierdziło to bardzo zirytowanych wojów. Nie bacząc na rozkazy dowódcy dosiedli koni. Mając w dłoniach tylko miecze i tarcze, rzucili się przez rzekę. Przeciwnicy zaskoczeni tym atakiem, ledwie zdołali dosiąść swoich wierzchowców. Wywiązała się krótkotrwała bitwa, w wyniku której Rusini zostali kompletnie rozbici. Warto dodać, że reprezentowali oni bardzo ciekawy sposób walki, zapożyczony od ludów stepowych. Polegał on na tym, że jeźdźcy atakując oddawali najpierw kilka strzałów z łuku. Wkładali następnie tę broń do pokrowca umieszczonego przy siodle i bezpośrednio zcierali się z przeciwnikiem. Wojownicy ruscy często stosowali bardzo nierycerskie sposoby walki. Każdy z nich za cholewą buta nosił specjalny nóż, który służył czasem do rozpruwania końskich brzuchów.

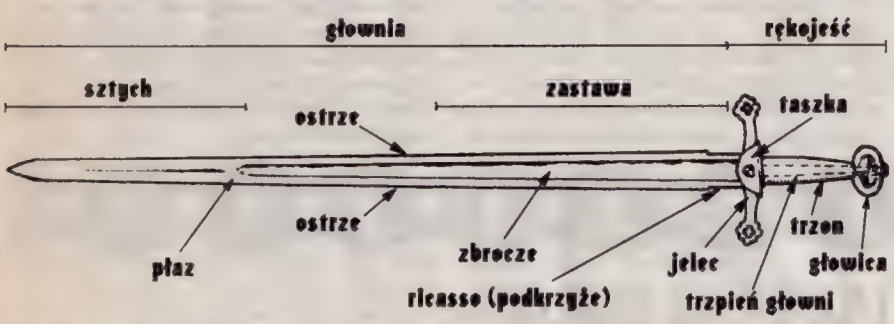
Na tym możemy zakończyć nasze rozważania o uzbrojeniu oraz taktyce działań zbrojnych. Możemy teraz uruchomić wyobraźnię i spróbować wyobrazić sobie, jak wyglądał na polu bitwy Wilhelm Zdobywca, Ryszard Lwie Serce, Tankred czy Bolesław Chrobry. Możemy pokusić się też o rekonstrukcję jakiejś bitwy z tamtego czasu. Pamiętajmy jednak o tym, że wtedy żelazo było tak samo cenne jak złoto.

ROBERT ZEGAR

MIECZ, TASAK I INNE KOSY

MIECZ

Mieczem nazywamy długą broń sieczną, zaopatrzoną w prostą obosieczną głownię, otwartą rękojeść oraz jelec (przeważnie krzyżowy). Wśród wszystkich broni średniowiecznych miecz zajmował miejsce najważniejsze, był bowiem bronią najbardziej osobistą, związaną bezpośrednio z właścicielem, trudną do wykonania, a więc także drogą. Miecz dostępny tylko możnym stał się szybko oznaką stanu rycerskiego. Towarzyszył wojownikowi od dnia pasowania, aż do śmierci.



Mieczom przypisywano właściwości magiczne, często nadawano im także imiona (np. *Ekskalibur*). Po wygaśnięciu rodu broń ta była łamana nad trumną zmarłego. Istotną częścią miecza była głowica, której produkcję rzemieślnicy okrywali tajemnicą. Wybijano na niej markę miecznicą, czasem imiona wytwórców, pobożne wezwania i tak dalej. Głowica mogła czasami skrywać w swym wnętrzu święte relikwie.

Już w starożytności miecz uznawano za symbol mocy, władzy i prawa. W średniowieczu stanowił wręcz atrybut królewskości; używany był przy koronacji i pasowaniu. W wielu krajach (w tym i Polsce) ścinano nim głowy skazańców.

Miecz ma prastarą genealogię. W dawnych czasach wykonywano go z brązu i walczono nim m.in. w Mezopotamii, Egipcie i Rzymie. Pierwotne miecze miały krótką (60-70 cm) głownię, przeznaczoną przeważnie do kłucia. U Celtów wykształcił się oręż o długiej głowni; Celtowie wytwarzali go najpierw z brązu, a następnie z żelaza. I ten właśnie miecz był pierwowzorem broni średniowiecznej.

W okresie wędrówek ludów pojawił się ciężki, długi, żelazny miecz, o wykształconej rękojeści tzw. „spatha". Kolejnym krokiem w ewolucji tej broni były miecze karolińskie (niesłusznie zwane wikińskimi). Głownie otrzymały zbrocze (szerokie i płytkie wgłębienie wzdłużne na głowni broni siecznej), co zwiększyło ich sprężystość i polepszyło rozłożenie ciężaru. Rękojeść zaopatrzono dla przeciwwagi w dużą wachlarzowatą głowicę. Miecz takiego typu był krótki (ok. 1 m) i przeznaczony raczej do cięcia. Oręż tego typu funkcjonował do XI w. Technika walki tą bronią była nieco podobna do tej, jaką później wykorzystywano w „robieniu" szablą. Ułatwiał to charakterystyczny uchwyt; rycerz przekładał palec wskazujący przez jelec, dzięki czemu mógł szybko manewrować bronią.

Od XII w. proces ewolucyjny staje się szybki, długość broni znacznie się powiększa i zaczyna przekraczać 1 m. Sztych wyraźnie się zaostrza, aby można nim było równie skutecznie kłuć. Miecze XII-XIII w. wykorzystywane były tak samo przy cięciach, jak i zadawaniu pchnięć. Dla lepszego wyważenia zaopatrywano je w duże dyskoidalne głowice. W drugiej połowie XIII w. pojawiły się głownie, które zamiast zbrocza miały wypukłą oś (grań) przez środek. Miecze o takiej budowie funkcjonowały do końca średniowiecza, gdyż nadawały się do walki z przeciwnikiem, którego chroniła pełna zbroja płytowa.

W związku z tym, że waga mieczy w późnym średniowieczu znacznie się zwiększyła, zaczęto produkować rękojeści półtora– i dwuręczne. Broń tego typu czasem osiągała monstrualne rozmiary. Przykładem może być tutaj ceremonialny miecz księcia Walii mierzący 226 cm. Pamiętajmy jednak, że nie były to egzemplarze bojowe. Miecze rycerskie noszone były w pochwach. Wykonywano je z dwóch deseczek (w Polsce nazywanych trzaskami), które obszywano skórą. W związku z dużymi rozmiarami mieczy późnośredniowiecznych przyjął się zwyczaj noszenia ich w ręce. Wówczas wokół pochwy owijano rzemienne pasy (rapcie).

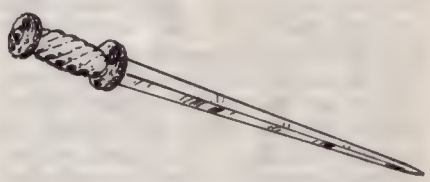
Piechota średniowieczna miała własny typ miecza. Charakteryzowały się one znaczną, sięgającą 180 cm długością, dwuręcznym trzonem rękojeści oraz dużą metalową głowicą. Głownie poniżej jelca miały obustronnie tępy fragment (ricasso), zakończony haczykowatymi występami, które służyły do odpierania broni drzewcowej. Miecze dwuręczne miały głownie proste, bądź o ostrzach falistych (płomienistych). Oręż tego typu szczególnie popularny był w piechocie szwajcarskiej i niemieckiej (landsknechci). Walka tą bronią polegała na zadawaniu szerokich, ukośnych cięć znad głowy. Piechur chwytał miecz oburącz, za głowicę i rękojeść, lub ricasso. Było to bardzo skuteczne narzędzie walki, wręcz straszne w dłoniach wyszkolonego żołnierza. Warto też dodać, że mimo dużych rozmiarów, nie był to oręż trudny w operowaniu. Mieczy dwuręcznych nie noszono w pochwach. Zwykle opierano je na ramieniu, bądź zawieszano na plecach.

Kilka słów poświęcić należy na koniec mieczom katowskim. Służyły one do wykonywania kary śmierci, od egzemplarzy bojowych różniły się tępym zakończeniem sztychu, oraz specjalnymi napisami na głowni.

Pamiętajmy o tym, że miecz składał się z kilku części, wykonywanych zwykle przez różnych rzemieślników. Dlatego spotykamy na nich znaki wytwórców: kowali i mieczników. Wszystkie części miecza były wymienne. Pod koniec XVI w. ten rodzaj broni został wyparty przez szpadę, szable i inne rodzaje broni białej.

PUGINAŁ

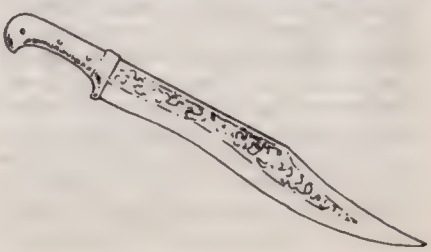
Nieodłącznym elementem uzbrojenia rycerskiego w średniowieczu, obok miecza, był puginał. Była to broń przypominająca długi sztylet o głowni przeważnie dwusiecznej, mierzącej zwykle około 30 cm. Współcześnie rozróżniamy kilkanaście typów puginałów, które podzielono według rodzajów rękojeści. Najprostszy z nich (tarczowy) zaopatrzony był w małą głowicę, która kształtem przypominała płaski metalowy krążek, oraz jelec o podobnej budowie. Ten typ popularny był do końca XV w. Dla najbogatszych rycerzy przygotowano oręż o specjalnej konstrukcji rękojeści, bogato zdobionej, czasem inkrustowanej złotem i zaopatrzonej w herb właściciela. Broń tego typu noszona była zawsze przy pasie po prawej stronie i towarzyszyła wojownikom zarówno w czasie walki, jak i życiu codziennym. Puginałów używano w bezpośrednim starciu z przeciwnikiem, najczęściej do



dobijania powalonego wroga. Noszony przy stroju cywilnym, oręż pełnił funkcje reprezentacyjne i był jedną z oznak stanu rycerskiego.

NÓŻ BOJOWY

Nóż bojowy zaliczany jest do broni siecznej długiej. Jej rozpowszechnienie w Europie zawdzięczamy plemionom germańskim, które używały długich prostych noży o długości 1 m, zaopatrzonych w jedno– lub dwuręczną rękojeść. Oręża tego rodzaju używały także oddziały Wikingów, w rękach których często bywał straszną bronią. Niewiele informacji o nożach bojowych przynosi nam późne średniowiecze. Prawdopodobnie używali ich głównie piechurzy, gdyż była to broń tania i łatwa w wykonaniu. Technika walki nożem bojowym podobna była nieco do szermierki



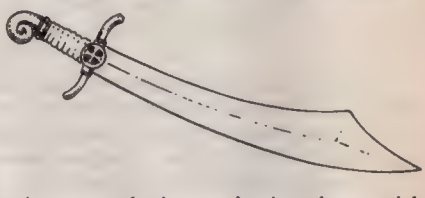
mieczem, jednak oręż ten był mało skuteczny w spotkaniu z opancerzonym przeciwnikiem. Nie wiemy jak bardzo ta broń była różnorodna w formach, gdyż do naszych czasów zachowało się niewiele egzemplarzy.

TASAK

Od XII w. rozpowszechnił się w Europie jednosieczny tasak, o charakterystycznej, rozszerzającej się ku końcowi głowni, ostro zakończonej przy sztychu. Ze względu na taką budowę tasaków używano wyłącznie do cięcia. Broń ta była doskonale wyważona i łatwa w manewrowaniu, dlatego była chętnie używana zarówno przez rycerzy, jak i plebejską piechotę. Wraz z upływem wieków rola tasaka jako broni konnicy malała, jednak z powodzeniem używać go zaczęły oddziały piechoty. W XVII w. powstały nawet w Polsce oddziały janczarów (wzorowane na wojskach tureckich), których podstawowym uzbrojeniem był prosty tasak i janczarka (broń palna).

KORD

Zbliżony do tasaka był kord, który również posiadał jednosieczną głownię o prostym lub zakrzywionym kształcie. Charakterystycznym elementem wszystkich kordów była rękojeść, lekko zakrzywiona przy końcu i zaopatrzona w drewniane okładziny przynitowane do trzpienia. Była to broń plebejska lecz chętnie używali jej zarówno konni, jak i piesi żołnierze. Kord budową przypominał szablę, jednak posiadał bardziej masywny sztych, co pozwalało na zadawanie pchnięć w trakcie walki. Cecha ta spowodowała to, że długo używano go w wielu armiach, gdzie skutecznie konkurował z szablą. Na zakończenie pragnę wspomnieć jeszcze o bardzo ciekawym i mało poznanym rodzaju oręża średniowiecznego. Był nim „miecz" o bardzo długiej, ostro zakończonej głowni, który dla dobrego wyważenia zaopatrywano w dużą głowicę. Służył on do walki z dobrze opancerzonym przeciwnikiem, którego trudno było dosięgnąć zwykłym mieczem. Ostry sztych tej broni pozwalał rycerzowi na zadanie ciosu pomiędzy płyty zbroi lub w szczelinę wzrokową hełmu nieprzyjaciela. Czasami głowicę tego „miecza" wkładano pod pachę w trakcie starcia,



wówczas posługiwano się nim tak samo jak kopią. Wytrawny rycerz potrafił niekiedy w takim przypadku przebić zbroję przeciwnika. Broń tego typu, którą możemy uznać za przodka koncerza, przytroczona była do siodła bojowego wierzchowca. Wiemy, że takiego oręża używali żołnierze francuscy podczas wypraw krzyżowych, a także bracia krzyżaccy. Jedyny ocalały egzemplarz takiego „koncerza" znajdował się w zbiorach muzeum na Wawelu, jednak zaginął podczas II wojny światowej.

JACEK KOMUDA

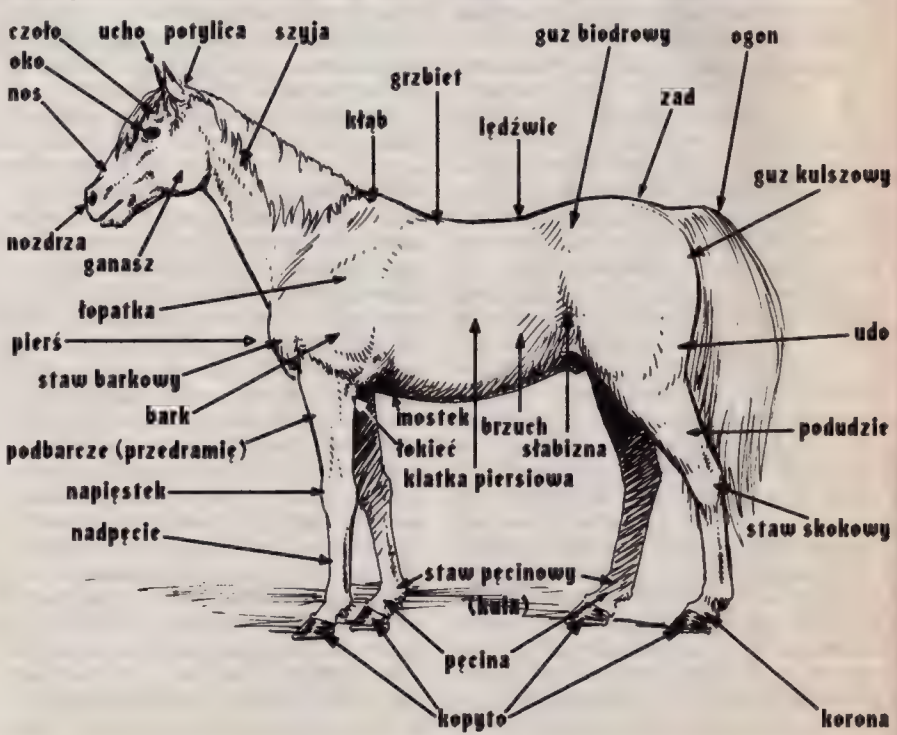
KOŃ, JAKI JEST, KAŻDY WIDZI

Koń od wieków jest przyjacielem człowieka. Na jego grzbiecie wygrywano bitwy, dźwigano ciężary, ale także – przemierzano świat. Znany niemal wszędzie: na północy i południu, wschodzie i zachodzie, w stanie oswojonym i dzikim. Dziś jeszcze w niektórych zakątkach świata żyje na wolności. Jest mało kłopotliwym, nieagresywnym, nadzwyczaj łatwym w hodowli i w sumie dość łagodnym zwierzęciem. Wszystko to powoduje, że niezbyt trudno go oswoić, a przede wszystkim – wytresować.

Wszystkie konie, w zależności od temperamentu i pewnych cech fizycznych, podzielić można na zimno i gorącokrwiste. Nie znaczy to oczywiście, że jedne mają zimną, a drugie ciepłą krew. Konie zimnokrwiste są po prostu wolniejsze, a za to potężniejsze, mniej smukłe i urodziwe, lecz znacznie silniejsze, stąd używa się ich i używało do ciągnięcia ciężarów. Do jazdy wierzchem służą natomiast te drugie – gorącokrwiste. Spośród nich wyróżnić możemy dwie podstawowe rasy: konie czystej krwi arabskiej i konie pełnej krwi angielskiej; a nadto występują tzw. krzyżówki – angloaraby i inne, np. konie wielkopolskie.

Araby są niezbyt dużymi wierzchowcami o wzroście około 150-155 cm. w kłębie. Jak wskazuje sama nazwa, wyhodowane zostały przez Arabów w VII wieku po Chrystusie. Konie owe – bardzo wytrzymałe i o żywym temperamencie dzielą się na trzy rodziny, wywodzące się – według legendy – od klaczy samego Mahometa. Najczęściej są siwej, gniadej bądź kasztanowej maści. Konie pełnej krwi angielskiej wyhodowane zostały w Anglii w XVII wieku z wykradzionych nam, Rzeczypospolitej, dwóch arabskich klaczy i jednego ogiera, które zmieszano z miejscowymi końmi. Są one większe i potężniejsze od arabów, wytrzymałe na trudy i bardzo szybkie...

Niewątpliwie prawdziwą rewolucją w dziedzinie jeździectwa stał się wynalazek siodła i strzemion. Przypuszcza się, że dokonali tego Hunowie i Awarowie w IV lub V wieku po Chrystusie, choć prymitywnych siodeł ze skór używała jeszcze konnica Perska w V w. przed Chrystusem. Bez tych przedmiotów walka z końskiego grzbietu była bardzo utrudniona, albowiem jeździec, który nie miał stabilnych punktów podparcia, bardzo łatwo



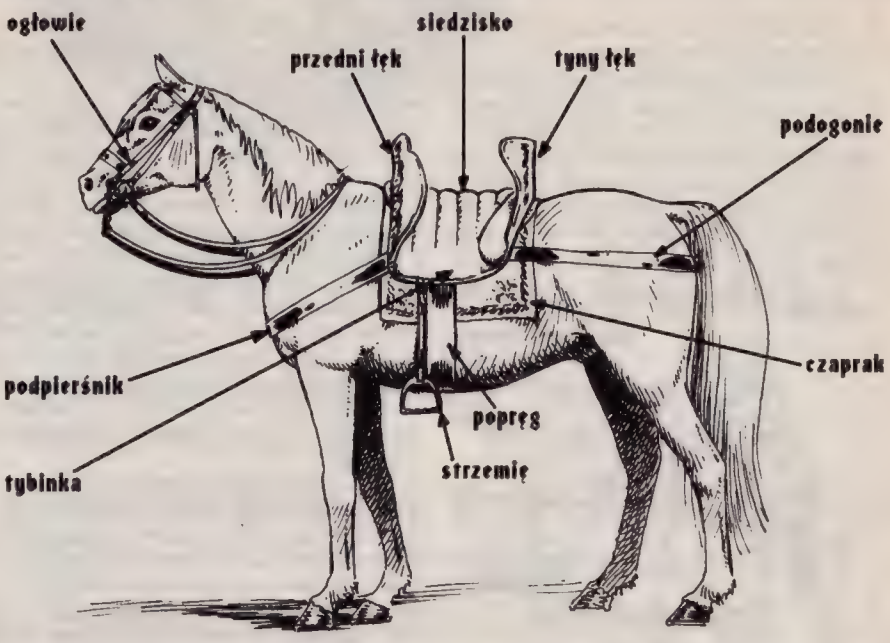
mógł znaleźć się na ziemi. Stąd właśnie w starożytności koń pozostawał jednak, mimo wszystko, domeną arystokratów i częściej występował w cyrku niż na polu bitwy. Grecy i Rzymianie nie mieli dobrej konnicy, a ci ostatni liczyli na sprawność konnicy swych sprzymierzeńców albo wynajmowali obcą. A zatem świat, dzięki Hunom i Arabom, wkroczył w średniowiecze jednak ze znajomością siodła i strzemion – owych podstawowych części rzędu jeździeckiego, bez których niemożliwe jest skuteczne wykorzystanie konia do walki i w ogóle do dobrej jazdy. Właśnie dzięki nim średniowieczne rycerstwo mogło na polu bitwy zastosować nową taktykę: szarżę ciężkiej konnicy. Stąd też w Wiekach Średnich powstała niejako nowa „rasa" koni – konie rycerskie... I nic dziwnego – dobry rumak miał się stać chlubą szlachetnie urodzonych wojowników, którzy przez całe średniowiecze prowadzili przecież swe boje tylko na koniu.

Protoplastą wierzchowców, na których później walczyli ciężkozbrojni rycerze, był tzw. koń armorykański, wyhodowany w czasach I[illegible]la Wielkiego w Bretanii i na obszarach pomiędzy Loarą a Sekwaną. Koń ów – początkowo wielki, masywny i grubokościsty, poprzez zmieszanie się z innymi rumakami ze wschodu, które sprowadzano zwłaszcza w czasach wypraw krzyżowych – dał początek innym rasom koni europejskich. Było ich wiele, tak iż w Średniowieczu każde niemal państwo lub księstwo posiadało swój własny typ wierzchowca, w sumie niewiele różniący się od innych. Od konia armorykańskiego wywodziły się więc drobniejsze i szybsze konie Normanów, na których kawaleria Wilhelma zdobywcy rozniosła w bitwie pod Hastings w 1066 roku wojska Anglosasów.

Konie holsztyńskie, holenderskie, meklemburskie, a także najbardziej cenione w tym okresie – francuskie, również wywodziły się w prostej linii od konia armorykańskiego. Od tego wierzchowca pochodziły też konie duńskie – duże i ciężkie, ale bardzo zwinne, o których pisano, iż bez niczyjej pomocy potrafiły uchwycić wargami kielich i napić się z niego (kronikarz nie przekazał na[illegible]o najbardziej lubiły pić: wodę lub może... wino czy piwo).

Wbrew powszechnemu mniemaniu bojowy rumak średniowieczny, aczkolwiek masywny, o dużej głowie i wysokości średnio 155-165 cm w kłębie, nie różnił się zbytnio od większości dzisiejszych koni pełnej krwi angielskiej, zwykłych arabów czy angloarabów. Równie nieprawdziwy jest pogląd, że wierzchowce dźwigające na swym grzbiecie wielokilogramowe ciężary stały się powolne i ociężałe. Najnowsze badania wykazały, iż obciążenie konia średniowiecznego rycerza wahało się w granicach 120-130 kg, a zatem było niemal równe regulaminowemu obciążeniu, z jakim musiał się liczyć wierzchowiec jeźdźca polskiego z XVII wieku, wojen napoleońskich i kampanii wrześniowej.

W średniowieczu też było, rzecz jasna, kilka typów koni, na których poruszali się rycerze. Właściwy koń bojowy służył niemal wyłącznie do walki. Był to zwykle ogier lub wałach – rycerze nigdy nie używali kobył ani klaczy. Rumak taki, najczęściej odpowiednio szkolony, był przecież bardzo drogi. W średniowiecznej Polsce cena takiego wierzchowca mogła dojść nawet do 30 grzywien.



Była to na owe czasy suma bardzo duża, zważywszy, iż dochód rycerza wynosił w XIV wieku około 60-80 grzywien rocznie, a za 1 grzywnę można było kupić miecz. A nawet jeśli czasami tu i ówdzie rycerz mógł kupić odpowiedniego wierzchowca taniej, za, powiedzmy, 10 grzywien, to i tak była to kwota dość pokaźna. Stąd też rycerstwo po wyprawach wojennych domagało się od władcy zwrotu kosztów za stracone w bitwach zwierzęta. W miarę możliwości hodowano też i szkolono takiego konia na własny koszt.

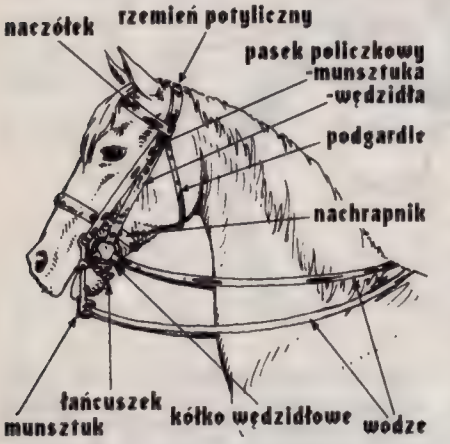
Jak już wspomniałem, na właściwego rumaka bojowego rycerz przesiadał się tuż przed bitwą, podróżował zaś na nieco gorszych koniach, które nazwiemy końmi pochodowymi. Były one tańsze – 3-5 grzywien – i służyły w zasadzie jedynie do jazdy na pole bitwy. Szczególnie ceniono sobie konie pochodowe, posiadające umiejętność inochodu, czyli kroku szybkością zbliżonego do zwykłego kłusa, a odznaczającego się lekkim kołysaniem na boki i pozbawionego charakterystycznych dla kłusa wstrząsów, co było bardzo wygodne do jazdy wierzchem na dłuższe dystanse. Podobne do nich były wierzchowce używane przez giermków lub zbrojnych pachołków, których rycerz miał w swym tzw. poczcie. Oprócz tego musiał mieć wóz, na którym transportowano zapasy żywności, broni, a zwłaszcza kopii. Wozy były ciągnięte przez konie pociągowe, których też co najmniej kilka par musiało być zapasowych. Obok szły zapasowe wierzchowce pochodowe rycerza i czeladzi tudzież kilka zapasowych bojowych. A zatem najmniejszy poczet, składający się z rycerza, giermka i dwóch pachołków oraz jednego wozu musiał posiadać co najmniej 8 koni. Takie liczby wierzchowców wymagały odpowiedniej troski, krórą sprawowała służba rycerza; nie dziwią więc tłumy czeladzi, ciągnącej z rycerzami na wojnę.

Mając już zatem pewną wiedzę o koniu średniowiecznego rycerza, możemy przystąpić do krótkiego opisu rzędu jeździeckiego. Otóż składał się on z ogłowia końskiego typu munsztukowego, siodła ze strzemionami, podpierśnikiem i podogoniem, czapraka i ewentualnie zakładanego na wierzch kropierza, kolczugi lub ladrów – pełnej końskiej zbroi płytowej. Ogłowie końskie – czyli, mówiąc krótko, to, co wkłada się koniowi na wierzch, składało się z munsztuka z czankami, wędzidła, od których odchodziła para wodzy oraz rzemieni, mocujących to wszystko do końskiego łba, czyli nachrapnika i podgardla. Ogłowie tego typu umożliwiało bardzo dokładne oddziaływanie na konia, przy czym, w zależności od potrzeb, można było czynić to samo przy pomocy samego wędzidła używając pierwszej pary wodzy, jak i wzmacniając oddziaływanie czankami – za pomocą drugiej uzdy. Kolejną częścią oporządzenia średniowiecznego rycerza było siodło. Składało się ono z terlicy – czyli sztywnego szkieletu, którego podstawę tworzyły dwie ławki umieszczone poprzecznie do kręgosłupa zwierzęcia, co krępowało jego ruchy; siedziska – skórzanego pokrycia terlicy, które w bojowym siodle należało wymieniać co roku; popręgów, służących do przytrzymywania siodła na grzbiecie, puślisk, na których wisiały strzemiona oraz czapraka.

Siodłanie konia nawet w Średniowieczu nie było trudne, choć musiało być wykonane bardzo dokładnie, zwłaszcza przed bitwą. Na grzbiet koński kładziono najpierw czaprak, ochraniający skórę wierzchowca przed nadmiernym zapoceniem się i otarciem. Na niego nakładano siodło. Przedni i tylni łęk siodła były bardzo wysokie i obite blachą – miały przytrzymywać rycerza, a także chronić jego podbrzusze. Samo siodło przypinało się (i przypina) do końskiego grzbietu za pomocą popręgu. Zapina się go najmocniej, jak tylko można, aby po kilku chwilach jazdy podciągnąć po raz drugi. Oprócz niego, w celu zapobieżenia przypadkowemu zsunięciu się z siodła do tyłu, co było ważne w czasie walk na kopie, zakładało się także napierśnik; przesunięciu się zaś siodła do przodu zapobiec miało podogonie. Tułów, jak już wspomniałem, nakrywano kropierzem lub zbroją. Wysokość łęków sprawiała, że wejście na konia nie było czasami łatwe, choć w Średniowieczu nawet ciężkozbrojni rycerze dawali sobie z tym radę. Dopiero w XVI wieku zdarzało się, iż okrytych naciężnymi zbrojami kirasjerów lub rycerzy w zbrojach turniejowych trzeba było wsadzać w siodło za pomocą podręcznych dźwigów

i wielokrążków. I stąd też wziął się mit okutego w stal, ociężałego rycerstwa.

A tak konia gotowego do jazdy wprawiało się go w ruch. Zwierzę to ma cztery podstawowe rodzaje chodów. Najwolniejszy – stęp – w którym kolejno stawia po sobie każdą z czterech nóg. Nieco szybszy dwutaktowy kłus – kiedy koń jednocześnie stawia na ziemi każdą z przekątnych par nóg, np. lewą tylną z prawą przednią lub na odwrót.



W kłusie koń pokonuje w jednej minucie około 200-250 metrów. Jeszcze szybszym chodem jest trójtaktowy galop; wierzchowiec stawia najpierw jedną z przednich nóg, potem drugą, łącznie z przeciwstawną tylną, na końcu zaś ostatnią tylną. W galopie koń przebiega średnio 350-400 metrów w ciągu jednej minuty, jednakże męczy się bardzo szybko. Przeciętny wierzchowiec jest w stanie przebiec galopem nawet około 1 kilometra, po takim biegu jest jednak bardzo zmęczony. Powyższa uwaga nie dotyczy jednak amerykańskiej kawalerii z XIX wieku, bo ta, jak sugerują filmy, jest w stanie iść galopem przez... całe dni. Jakież to nierzeczywiste, aż chciałoby się zapytać dlaczego te konie nie padają? A no – licentia poetica...

Najszybszym chodem wierzchowca jest jednak cwał – czterotaktowa odmiana galopu. Koń nie jest w stanie biec nim zbyt długo. Już po przebiegnięciu 100-200 metrów zaczyna się męczyć. Bardzo dobre konie wyścigowe są w stanie przebyć taki dystans nawet do dwóch kilometrów, jednak po takim biegu musi być im zapewniony bardzo długi, czasami nawet kilkugodzinny odpoczynek. Nie należy oczywiście wyobrażać sobie, że jazda konna jest tym samym co wygodne siedzenie w fotelu. W czasie każdego z chodów, mięśnie konia pracują inaczej. W stępie jeździec wolno unosi się i opada, lecz w kłusie jest raz za razem podrzucany do góry. W galopie na każdy trzeci takt koń wyrzuca lekko z siodła, w cwale zaś nie jest możliwe wysiedzenie pełnym siadem. Aby nie ograniczać ruchów koniowi, który wówczas pracuje mocno zadem, należy lekko pochylić się do przodu.

Wiedząc już, jak wyglądają chody konia, przyjrzyjmy się samej jeździe. W Średniowieczu rycerz walczył i podróżował zwykle w długich strzemionach, rozparty wygodnie w siodle, z nogami wysuniętymi nieco do przodu, aby w razie potrzeby móc zaprzeć się i nie dać wyrzucić z siodła po otrzymaniu ciosu. Do powodowania koniem używało się wtedy (i używa nadal) przede wszystkim łydek i – w bardzo małym stopniu – wodzy. Do ponaglania konia w Średniowieczu i później służyły też ostrogi. Aby ruszyć z miejsca, należało po prostu docisnąć łydki do boków konia i niejako wypchnąć wierzchowca spod siebie. Tak samo postępować należy przy przejściu z chodu wolniejszego do szybszego. Aby zatrzymać konia trzeba przede wszystkim usiąść głęboko w siodle i bardzo delikatnie ściągnąć wodzę. Żeby zaś skręcić, należy przesunąć łydkę po zewnętrznej stronie zakrętu nieco za popręg, w kierunku ogona i lekko ściągnąć przeciwną do skrętu wodzę. Należy pamiętać, iż te czynności są dla konia sygnałem. Dobrze ujeżdżony wierzchowiec, pod dobrym jeźdźcem, powinien wykonywać wszystko bez żadnego przymusu.

Na koniec poznajmy jeszcze kilka szczegółów. Koń w zasadzie jest zwierzęciem długowiecznym. Nie eksploatowany nadmiernie może dożyć nawet do około 30 lat, zachowując w zasadzie pełną sprawność (aczkolwiek np. 20-latek nie będzie tak żwawy jak 3-latek), jednakże w Średniowieczu przeciętna długość życia bojowego wierzchowca była znacznie krótsza i wynosiła zaledwie około 5 lat. Jeżeli chodzi o wagę, to jest i była ona różna w zależności od rasy. Kuce i mniejsze araby ważą zwykle około 400 kg czy nieco więcej. Duże, potężne konie dochodzą zwykle do 750 kg. Przyjmuje się, że dla konia wierzchowego optymalnym obciążeniem jest ciężar stanowiący około 20% jego własnej wagi. Dla wierzchowców pociągowych lub jucznych, obciążenie nie powinno przekraczać 30% wagi. Podobną rozpiętość jak waga wykazuje wzrost. Pomijając kucyki, średnia wysokość koni czystej krwi arabskiej wynosi w kłębie 151 cm (dla ogierów) i 147 cm dla klaczy. Dla rasy angielskiej odpowiednio 161 i 160 cm. Dla angloarabów i koni wielkopolskich wskaźniki te kształtują się podobnie. Tak samo było i w średniowieczu. W zasadzie niewiele spośród koni wierzchowych przekracza 170 cm w kłębie. Koń zjada dziennie ok. 5-7 kg owsa, 8 kg ziarna, potrzebuje też świeżej słomy jako ściółki. Maksymalna prędkość w cwale dobrych koni wyścigowych wynosić może nawet do 60 km/godz., jednakże przeciętnych wierzchowców kształtuje się na poziomie 40-50 km. Co do skoków, to żaden z rekordowych nie przekroczył ok. 2 metrów wysokości, wszelako obciążony koń może mieć trudności z pokonaniem przeszkody nawet o połowę niższej. I najważniejsze – na dobrym koniu w ciągu jednego dnia pokonać można odległość 80 km.

A na zakończenie jeszcze jedno. Podstawowym bałamuctwem twórców literackich, piszących o koniach jest używanie przez nich złych nazw końskiego oporządzenia i samej jazdy konnej, a konkretnie użycia wodzy. Ale najbardziej rażą opisy, jak to rozpędzonego konia zatrzymuje się w miejscu za pomocą jednego, mocnego szarpnięcia uzdą. W rzeczywistości jest zupełnie inaczej. Wodze nigdy nie służą do zatrzymywania konia, ale do tego, aby dawać zwierzęciu krótkie, delikatne sygnały przy skręcaniu lub łagodnym zatrzymaniu. Wstrzymanie [illegible]kanego ogiera wcale nie wymaga szarpania go za pysk wędzidłem, które jest w końcu kawałem żelaza – należy oddziaływać na niego przede wszystkim dosiadem, to jest odchylić się mocno do tyłu i niejako wcisnąć w siodło swoje siedzenie, aby nie pozwalać zwierzęciu pracować mocno zadem. Wodzami można zaś zaledwie niezbyt silnie przytrzymać wierzchowca.

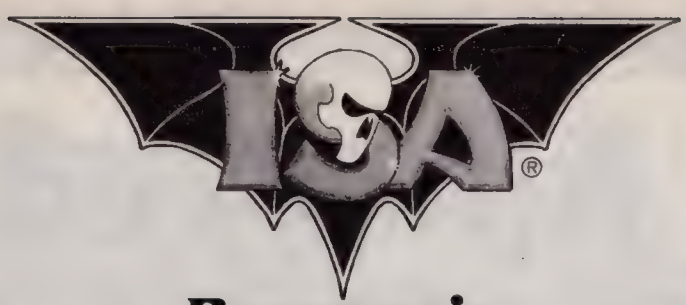
Podstawowe ceny części rzędu końskiego w Polsce XIV wieku

	dla giermka	dla rycerza
kopia		1/2 grzywny
koń	4 grzywny	7 grzywien
rząd	1/4 grzywny	1/2 grzywny
siodło	1/2 grzywny	1 grzywna
ostrogi	1/10 grzywny	1/10 grzywny
razem	**ok. 5 grzywien**	**ok. 10 grzywien**

1 grzywna = 48 groszy = cena miecza

Jak rozpoznać po kolorze maść konia?

kolor sierści	maść
biała, kopyta o jasnym rogu	biała
włosy ogona i grzywy pomieszane z ciemnymi, sierść jasno-szara	siwa
jak wyżej, plus ciemne, małe plamy na tułowiu	jabłkowita
na głowie i tułowiu sierść brunatna, na nogach aż po stawy nadgarstkowie – czarna	gniada
czarna	kara
sierść złotawo-płowa, grzywa i ogon czarne, kończyny ciemne	bułana
sierść popielata, grzywa i ogon czarne, możliwe pręgi	myszata
mieszanka barwy ciemnej i białej grzywa i ogon ciemne, z domieszką siwych włosów	dereszowata
sierść ciemnoszara, z brunatnym odcieniem	wilczobura
sierść ruda, złotaworuda, grzywa i ogon w tym samym odcieniu lub brązowa	kasztanowata
sierść jasnożółtawa, grzywa i ogon jasne lub białe	izabelowata
na białym tle czarne, brunatne lub rude plamki	dropiata
na tle maści siwej nieregularne plamy maści karej, gniadej lub kasztanowatej lub na jednej z maści zasadniczych,białe plamy	tarantowata
maść łaciata, duże, nieregularne białe plamy	srokata



Proponuje
wersje oryginalne Role Playing Games

Dragonlance
World of Greyhawk
Forgotten Realms
Ravenloft
Planescape
Mystara
Spelljammer
Dark Sun
Dragon Strike
Al-Qadim
Battletech
Shadowrun 2-nd ed.
Earthdawn
Traveller: The New Era
Elric!
Call of Cthulhu 5-th ed.
Vampire: The Masquerade
Werwolf: The Apocalipse
Mage: The Ascesion
Star Wars 2-nd ed.
Battlelords of 23-nd Century
Twilight 2000
Castle Falkenstein
Dream Park
Space Master
The Primal Order
Warhammer 40 000
Warhammer Fantasy Battle
Space Marine
Man O'War
Palladium RPG
Beyond The Supernatural
Rifts RPG
Amber RPG
Gurps
Cyberpunk 2020
Paranoia RPG
Chill RPG
Torg RPG
Rolemaster
Shadow World 2-nd ed.
Underground RPG
Shatterzone
Talislanta
Ars Magica 3-rd ed.
Dangerous Journey-Mythus
Dark Conspiracy
Legion Of Steel
Pendragon
Starfleet Battle
Cyberspace
Night Life RPG 3-rd ed.

oraz czasopisma „Magia i Miecz" i „Voyager"

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową – zainteresowanych
prosimy o przysłanie aktualnego adresu do:

ISA
ul. Żeromskiego 45 m. 2
01-882 Warszawa
Fax: 664-34-48

Wyślemy katalog z pełną ofertą systemów
oraz akcesoriów (kości, figurki, podręczniki itp.)

Advanced Dungeons & Dragons® 2nd Edition

Advanced Dungeons & Dragons – nazwa, która chyba każdemu miłośnikowi gier fabularnych kojarzy się z jedną z pierwszych gier role playing. Prawdę mówiąc, z pierwszą poważną grą fabularną – z grą, która umożliwiła powstanie wszystkich innych. Przez lata swego istnienia obrosła ona w legendę, obrastając także w dodatki, rozwinięcia, scenariusze i dziesiątki innych produktów, czasami dość luźno z nią powiązanych. Ale zacznijmy ab ovo...

Jest taki pan, który nazywa się Gary Gygax, od swych najmłodszych lat fan rozmaitego rodzaju gier. W latach 60 skoncentrował się na grach wojennych, rozgrywanych na makietach za pomocą miniaturek żołnierzy. Wraz z dwoma innymi facetami założył Międzynaradową Federację Miłośników Gier Wojennych (International Federation of Wargaming). Napisał najpierw kilka zbiorów rozmaitych reguł, dotyczących rozgrywania takich właśnie bitew. Wspólnie z Jeffem Parrenem napisali dodatek do popularnego, zajmującego się bitwami średniowiecznymi systemu o jakże miło brzmiącej nazwie *Kolczuga* (*Chainmail*). Ten właśnie system zainspirował pewnego innego gościa do napisania mało skomplikowanej gry, polegającej na walce jeden na jednego w sztafażu fantastycznego średniowiecza. Na jednym z GenConów (tak, tak – GenCon powstał w 1968 roku i także założył go Gygax) niejaki David Arneson zaprezentował Gygaxowi krótkie zasady nowej gry, opierające się na założeniach *Kolczugi*. Za jego pozwoleniem i przy jego współpracy, Gygax napisał coś, co później ujrzało światło dzienne jako ***Dungeons& Dragons***. Firma Gygaxa – **Tactical Study Research** wydała pierwsze egzemplarze tej gry w 1974 roku i nikt wtedy nie przypuszczał, że odniesie ona sukces. Pierwsze wydanie było pełne błędów i niejasności, wydrukowane zostało na domowej drukarence i nic nie pozwalało przypuszczać, że gra utrzyma się na rynku. Jednak dzięki pomocy jakichś dawno zapomnianych bogów małe książeczki nie znikły w zalewie istniejących na rynku amerykańskim gier. W sumie jest to cokolwiek dziwne, szczególnie jeśli uświadomimy sobie, że na przykład **Games Workshop**, który przez kilka lat był reprezentantem **TSR** na rynku angielskim, w swym pierwszym zamówieniu ściągnął do Wielkiej Brytanii zawrotną liczbę trzech egzemplarzy tej gry. Na tyle właśnie wyliczono zainteresowanie nowym produktem. Jednak po sześciu miesiącach na liście odbiorców **TSR** było około 1000 osób, a pierwsze wydanie gry zostało wyprzedane.

Jak z tego widać, *D&D* nie tylko utrzymały się na rynku, ale również zdobyły sobie liczne grono zwolenników. Zaczęły się ukazywać półprofesjonalne pisma, poświęcone nowym grom (w krótkim czasie ukazało się kilka tytułów), a same *D&D* ukazały się w nowym, znacznie staranniejszym wydaniu. Oczywiście sukces gry spowodował rozwój firmy **TSR**. Rozrosła się, praktycznie zrezygnowała z wydawania gier historycznych, które były jej głównymi produktami w początkowej fazie istnienia i przestawiła się na produkcję gier oraz dodatków związanych z szeroko pojętą fantastyką.

D&D była rozwijana głównie przez Arnesona, natomiast Gygax zajął się czymś nowym. Postanowił, opierając się na wcześniejszej grze, napisać nową, znacznie trudniejszą i bardziej obszerną. Tak narodziły się ***Advanced Dungeons & Dragons***. Nowa gra wykorzystywała sprawdzone w *D&D* rozwiązania, a jednocześnie była od niej o wiele bardziej skomplikowana. Mniej więcej w tym czasie stosunki między Gygaxem a Arnesonem wyraźnie ochłodły i obaj panowie postanowili się rozstać.

Lata osiemdziesiąte przyniosły gwałtowny rozwój rynku gier fabularnych, ukazało się wiele nowych systemów, jednak żaden nie zdobył sobie tak dużej popularności i uznania jak *AD&D*. Ta gra zdążyła obrosnąć w wiele materiałów pomocniczych, ukazało się mnóstwo scenariuszy, książek, nowych światów, w których można było rozgrywać przygody. Jednak okazało się, że przy jej tworzeniu nie ustrzeżono się błędów. W tym samym czasie ujawnili się też zaprzysięgli przeciwnicy gier fabularnych. Wokół RPG, a zwłaszcza wokół *AD&D* narosło wiele nieporozumień, błędnych opinii i zwyczajnych kłamstw. Nadcnotliwi amerykańscy rodzice nie mogli przecież pozwolić swym dzieciom na oddawanie czci diabłom i demonom, a właśnie takie zarzuty stawiano graczom. Oczywiście nie miały one nic wspólnego z rzeczywistością, a pojawiły się na wskutek mało przemyślanego kroku Gygaxa. Otóż w jednym z bestiariuszy opisał on, hm..., nieco zbyt dokładnie dziewięć kręgów Piekieł wraz z ich mieszkańcami. Nie krępował się przy tym zbytnio, czerpiąc pełną graścią z biblijnego nazewnictwa. To właśnie, oraz fakt ukazania się kilku przygód, dziejących się wśród czerwonych ścian Piekła, spowodowało falę oskarżeń o kryptosatanizm, zachęcanie do wyznawania Szatana i temu podobnych rzeczy. Echa tych wydarzeń do tej pory przewijają się w amerykańskich pismach, zajmujących się RPG, a co gorsza przedostały się już podobno również na nasz, jakże podatny na tego typu „ciekawostki" grunt. Z tych wszystkich powodów konieczne stało się poprawienie gry. Dzięki staraniom **TSR** pod koniec lat osiemdziesiątych wydano nowe, ujednolicone i ulepszone zasady noszące nazwę ***Advanced Dungeons & Dragons – 2nd Edition***. Właśnie to wydanie posłużyło do opisania zasad tego systemu.

Podstawowe zasady *AD&D*, w przeciwieństwie do zasad wielu innych systemów, nie zawierają ani opisu świata, ani religii, ani nawet bestiariusza. Wynika to z przyjętej przez **TSR** strategii rozbudowy gry w oparciu o uzupełniające podstawę systemu dodatki. Zostały one opisane w innych artykułach bieżącego numeru naszego pisemka i do nich odsyłam zainteresowanych. W tym szkicu skupię się wyłącznie na dwóch książkach tworzących podstawę gry, czyli na Podręczniku Gracza (*Player's Handbook*) i Przewodniku Mistrza Gry (*Dungeon Master's Guide*).

Nawet przy pobieżnym przeglądaniu obu tych książek uderza olbrzymia ilość i niezwykłe skondensowanie zawartych w nich informacji. W Podręczniku Gracza praktycznie rzecz biorąc nie ma niepotrzebnego tekstu, a większość podanych informacji jest związana bezpośrednio z grą. Nieco inaczej ma się sprawa w wypadku Przewodnika Mistrza Gry, który, oprócz rozwinięcia zasad podanych w drugiej książce, zapoznaje MG z nieco szerszym tłem przytaczanych informacji. Z tego względu jest przydatny również dla osób, które nie zamierzają grać w *AD&D*, a w inne gry fabularne, dziejące się w światach fantasy. Kolejnym elementem, który łatwo zauważyć jest grafika. Osobiście niezbyt przypadły mi do gustu niektóre z czarno-białych ilustracji, ale ogólne wrażenie jest bardzo dobre. TSR jest zresztą znana z bardzo wysokiej jakości ilustracji, zdobiących produkty tej firmy.

Na początku omówmy Podręcznik Gracza. Ze względu na to, że większość podanych w nim informacji ma bezpośredni związek z mechaniką gry będę czasami zmuszony do suchego wyliczenia zagadnień poruszonych w poszczególnych rozdziałach, ale tam, gdzie to możliwe, a także w miejscach, które opisują bardzo istotne fragmenty gry (jak na przykład tworzenie bohatera) postaram się omówić zagadnienia bardziej szczegółowo.

Początek podręcznika jest standardowy – zawiera wyjaśnienie co to jest RPG, słownik występujących wyrazów kluczowych, przykłady. Między innymi wyjaśniono specyficzne dla *AD&D* słówko – akronim **THAC0**, czyli po polsku, niezbyt dokładnie, ale śmiesznie – SPOK0.

Oryginał to skrót od początkowych liter angielskiego wyrażenia To Hit Armor Class 0, zaś w języku naszych przodków może to znaczyć Szansa Przebicia Osłony Klasy 0. Jest to jeden z najważniejszych w grze współczynników, określa bowiem najniższą liczbę, jaką trzeba wyrzucić k20, aby trafić przeciwnika. Więcej o tym zwierzątku opowiem przy okazji omawiania walki.

Pierwszym krokiem w świecie gry jest stworzenie bohatera. W zasadach podstawowych opisano sześć ras, z których ów bohater może się wywodzić – krasnoludy, elfy, gnomy, półelfy, halflingi i ludzie. Jest to jednak zaledwie wierzchołek góry lodowej. W rozmaitych dodatkach zamieszczane są tabele umożliwiające stworzenie bohatera, należącego do zupełnie innej od wyżej wypisanych, rasy. Można, na przykład, grać mrocznym elfem, kenderem, rozmaitymi rasami normalnych elfów, a nawet przekroczyć granicę między życiem a śmiercią i pogrywać tak sympatycznymi stworami jak np. licz. Oprócz korzystania z gotowych, podanych czarno na białym ras, MG może pokusić się o stworzenie rasy całkowicie nowej, co zostało szczegółowo przedstawione w *DMG*.

Każdy z bohaterów scharakteryzowany jest za pomocą sześciu podstawowych cech. Są to: Siła, Zręczność, Budowa Fizyczna, Inteligencja, Mądrość, Charyzma oraz jako cecha dodatkowa, siódma, Żywotność, czyli tzw. Hit Points. Do każdej z tych cech podano tabelki, dzięki którym wiadomo, że na przykład mając 15 punktów Siły mamy szansę równą 7% na podniesienie normalnej wielkości kraty broniącej wejścia do zamku, a Mądrość 9 oznacza, że przy rzucaniu czaru zachodzi równe 20% ryzyko jego błędnego zadziałania. Przy każdej z cech podano do czego można ją zastosować, w jakich profesjach jest ona ważna, a w jakich mniej oraz inne tego typu informacje. Podobnie potraktowano rasy, w które tworzeni bohaterowie mogą się wcielić. Opisano je w skrócie, podano rozmaite ich odmiany, warunki życia itd., czyli dostarczono ogólnych, potrzebnych graczom informacji. Podano tu również informacje o specyficznych możliwościach poszczególnych ras, jak na przykład wykrywanie niebezpiecznych miejsc w podziemnych korytarzach w przypadku gnomów czy wysoka odporność na magię iluzyjną u elfów.

Wylosowane za pomocą rzutów kością cechy poddawane są modyfikacjom, wynikającym z rasy. Na tym etapie z kilku niewiele znaczących liczb wyłania się smukły elf czy też wytrzymały krasnolud. Pozostaje określenie kilku mniej znaczących w grze elementów, w rodzaju wzrostu, wagi i wieku. Teraz musimy stwierdzić kim może być nasz nowo stworzony bohater. Do wyboru jest kilka profesji (trochę więcej podano w rozmaitych rozszerzeniach) i są to: wojownik, ranger, paladyn, mag, iluzjonista, kapłan, druid, złodziej i bard. Jak widać są to profesje standardowe, spotykane w większości gier, ale nie możemy zapominać, że ten standard został ustanowiony właśnie przez *AD&D*.

Podsumowując, sposób tworzenia bohatera jest dosyć przejrzysty i klarowny, a dzięki temu, iż Mistrz Gry ma możność użycia któregoś z mniej restrykcyjnych systemów losowania podstawowych cech bohatera, istnieje dość duża szansa na granie właśnie taką osobą, jaką się chce – na przykład paladynem, którym normalnie jest dosyć ciężko zostać ze względu na wysokie wymagania, odzwierciedlone w jego cechach.

Na kilkunastu następnych stronach zawarto nieco bardziej szczegółowe omówienie zdolności poszczególnych profesji oraz ogólne wiadomości dotyczące magii i bogów. Są to jednak informacje dosyć ograniczone, ale, jak już wspomniałem, wynika to z przyjętej przez **TSR** strategii wydawniczej.

Kolejne, zawarte w podręczniku informacje dotyczą charakteru bohatera, ale ponieważ sądzę, że większość czytelników i tak zna zamieszczony w poprzednim numerze naszego pisma artykuł, omawiający charaktery bohaterów, m.in. na podstawie *AD&D*, nie będę się na ten temat rozpisywał.

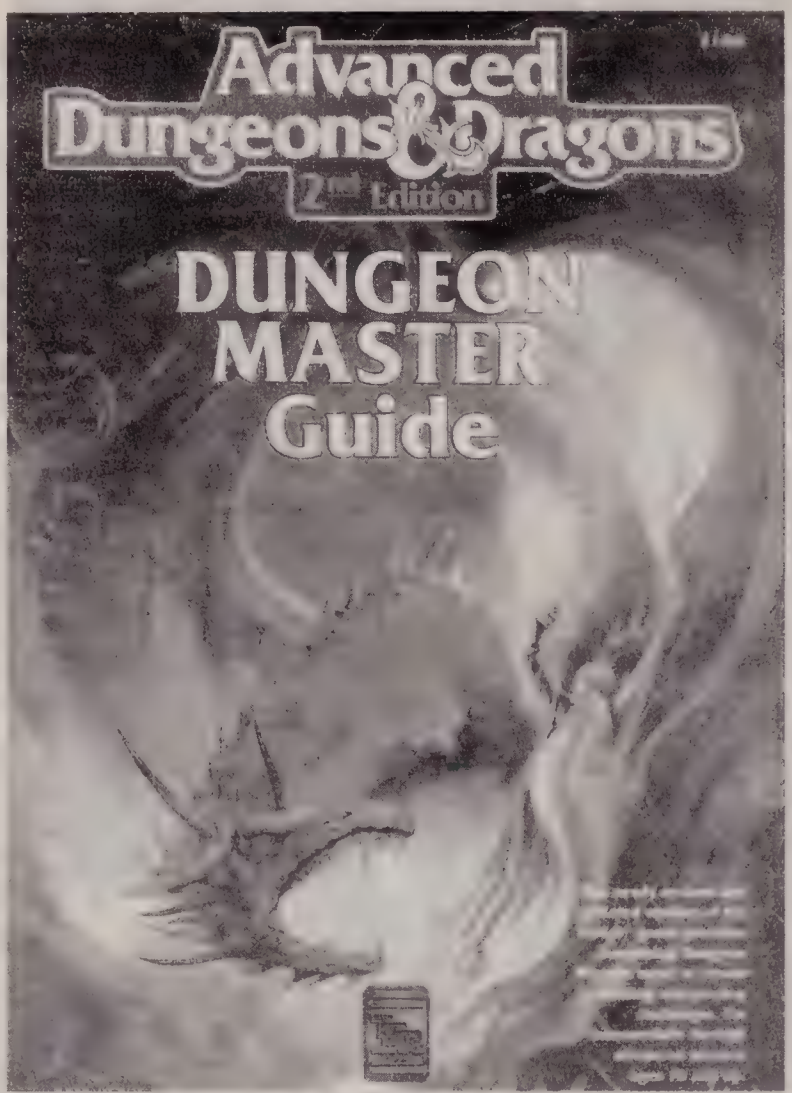
W następnym rozdziale zostały omówione umiejętności bohaterów. Podane zasady nie są obowiązkowe i można z nich zrezygnować, jednak osobiście uważam, że są znaczącym i wartościowym dodatkiem do gry. Podano informacje na temat zdobywania, treningu i podziału umiejętności. Zasady pozwalają na ich dość swobodny wybór oraz na tworzenie nowych. Umiejętności podzielono na związane z bronią i takie, które nie są z nią związane. Każda z nich zajmuje określoną ilość „szufladek" z ogólnej puli, którą bohater dysponuje, dzięki czemu możliwe jest określenie ich ilości maksymalnej. Do każdej podano cechę, której jest ona przyporządkowana oraz modyfikator. Dosyć dobrze opisano też poszczególne, przykładowe umiejętności. Jest ich sporo, od rolnictwa do tropienia. Pomimo tego, że *AD&D* nie jest systemem, w którym umiejętności odgrywają najważniejszą rolę (w przeciwieństwie choćby do *Warhammera*), zaproponowane rozwiązanie tego zagadnienia jest ciekawe i warto je stosować. Przepisy odnoszące się do tego zagadnienia opracowane są czytelnie, są stosunkowo realistyczne i nie sprawiają w grze problemów.

Mając już stworzonego bohatera, określone umiejętności i zdolności warto byłoby go ubrać, uzbroić i wyposażyć. W tym celu podano tabele ekwipunku, ubrań, broni, pancerzy i podobnego tałatajstwa. Przy czytaniu tego rozdziału nasunęła mi się pewna myśl. Jak już wspomniałem, zasady *AD&D* nie są dostosowane do jakiegoś szczególnego świata. Wydaje mi się, że wskutek tego nie należy ściśle trzymać się cen podanych w tabelach, ale powinno się je dostosować do realiów świata, w którym toczy się konkretna rogrywka. Nietrudno wyobrazić sobie przecież świat fantasy, w którym metale są znacznie mniej powszechne niż w naszej rzeczywistości. Oczywiście zupełnie zmieniałoby to podane ceny. Wraz z opisami poszczególnych przedmiotów, które zostały podane po tabelach, rozdział ten stanowi coś w rodzaju podręcznika konsumenta, ale, podobnie jak we wszystkich innych systemach, jest daleko niekompletny. **TSR** wydało zresztą specjalny dodatek, który zajmuje się wyłącznie rozmaitego rodzaju sprzętem.

Ponieważ rozgrywka toczy się z reguły w światach fantastycznych, magia odgrywa oczywiście w grze bardzo znaczącą rolę.

Rozdział poświęcony tej tajemnej dyscyplinie jest niewątpliwie jednym z najciekawszych (przynajmniej z punktu widzenia graczy) w całym podręczniku. Zawarte są w nim wszystkie ważne dla użytkownika magii informacje. Opisano tu dwa rodzaje magii – czarodziejską i kapłańską. Różnią się one od siebie źródłem pochodzenia i, jak nietrudno się zorientować, w większości innych gier jest to w tej chwili standardem. Trzeba przyznać, że logicznie uzasadnionym. Magię czarodziejską podzielono na dziewięć szkół, w ramach których adepci zajmują się różnymi formami magicznej działalności. Tak więc istnieją szkoły: nekromantyczna, iluzyjna, przywołująca i jeszcze kilka innych. Dla każdego z czarodziejów, niezależnie od tego w czym się specjalizuje, dostępna jest szkoła, która uczy czytania oraz rozumienia magii i zaklęć. Jak nietrudno się domyśleć, czary kapłańskie uzależnione są od wyznawanego boga.

Sercem prawie każdego systemu jest jednak walka. Podobnie jest również w tej grze. Do walki w *AD&D* mam jedno ogólne zastrzeżenie. Osobiście jestem zwolennikiem maksymalnego realizmu, dlatego niespecjalnie odpowiada mi zaprezentowany w podręczniku sposób jej rozstrzygania. Ogólnie rzecz biorąc sprowadza się on do odliczania punktów Żywotności. Nie istnieją zasady, pozwalające stwierdzić w co został trafiony przeciwnik, a więc możliwa jest sytuacja, gdy osoba, której pozostało 2 pkt Żywotności z początkowych 50 dziarsko wywija mieczem, rąbiąc kolejnych przeciwników czy też bez problemu wspina się na wysoki mur. Ciekawą rzeczą, o której już napisałem jest współczynnik THAC0, który znacznie usprawnia przeprowadzanie walki. THAC0 podaje po prostu liczbę, którą należy wyrzucić, aby trafić przeciwnika. Posłużmy się przykładem. Bohater ma THAC0 = 18, co oznacza, że aby trafić przeciwnika osłoniętego zbroją klasy 0, musi wyrzucić kostką dwudziestościenną właśnie tyle lub więcej. Jeżeli przeciwnik będzie miał zbroję klasy 4, to od THAC0 odejmuje się 4, czyli wynosi ono teraz 14 i właśnie co najmniej tyle trzeba wyrzucić na kostce. Taki sposób toczenia walki ma olbrzymią zaletę – jest prosty. Wydaje mi się jednak, że np. w *Warhamerze* ten problem jest rozwiązany dużo lepiej. Chociaż i tam sposób walki nie jest oczywiście doskonały, to jednak jest na tyle realistyczny i zarazem prosty, by zadowolić większość graczy. Jest też, co dość ważne, systemem stosunkowo krwawym, w którym pojedyńczy cios może zakończyć całe starcie. Powinno to sprawiać, że gracze będą się nieco mniej skłonni do częstego uciekania się do rozwiązań siłowych. Oczywiście w *AD&D* kończenie walki jednym ciosem też jest możliwe, nawet na kilka różnych sposobów, jednak same zasady, dotyczące trafień krytycznych należą do zasad opcjonalnych. Kolejną rzeczą, która mi się niezbyt podoba jest duży przyrost punktów Żywotności, przybywających wraz z awansem na kolejne poziomy doświadczenia. Sprawia to, że w miarę doświadczony poszukiwacz przygód jest dziesiątki razy bardziej „żywotny" od przeciętnego chłopa. Niezbyt realistyczne, przynajmniej według mnie. Oczywiście jest to kwestia gustu, ale wydaje mi się, że walka przeprowadzana według zasad podstawowych jest dość kiepsko dopracowaną częścią gry. Ta wada jest jednak możliwa do eliminacji za pomocą któregoś z alternatywnych systemów walki, które pojawiły się w rozszerzeniach opracowywanych albo przez TSR, albo przez zapalonych graczy.



Jak to się zwykle dzieje, w pobliżu zasad, dotyczących wzajemnego uśmiercania się umieszczono reguły traktujące o leczeniu, ranach, śmierci, truciznach i powstawaniu ze zmarłych. Podobnie jak przy walce, reguły rządzące leczeniem są stosunkowo proste, no, a poza tym w *AD&D* prawie zawsze znajdzie się jakiś chętny kapłan dysponujący odpowiednimi czarami, który za stosowną do usługi opłatą spowoduje odrośnięcie obu utraconych rączek. Co prawda w dużym stopniu zależy to od MG, ale reguły wyraźnie zachęcają do tego rodzaju rzeczy.

W kolejnych rozdziałach podręcznika opisano skarby, spotkania rozmaitego rodzaju i to, co należy podczas takich spotkań zrobić oraz w jaki sposób wynająć pomocników i co oni zrobią, a czego nie zrobią. Przepisy odnoszące się do tych spraw są ściśle związane z samym systemem, niosą jednak ze sobą kilka ogólnie przydatnych wiadomości, dlatego zapoznanie się z nimi jest korzystne dla każdego gracza i Mistrza Gry.

Światło, ciemność i ruch doczekały się uregulowania w następnych dwóch rozdziałach. Rozwiązania są dość starannie opracowane, stosunkowo łatwe w stosowaniu i nie spowalniają tempa gry.

Końcowa, bardzo obszerna część podręcznika składa się z opisu czarów magów i kapłanów. Zostały one podzielone na dziewięć poziomów, dostępnych dla bohaterów wraz z przejściem na wyższy poziom doświadczenia. Czary są bardzo zróżnicowane, dając graczom potencjalnie bardzo potężną broń. Wszystkie opisano według następującego schematu: najpierw podano nazwę zaklęcia wraz ze szkołą magii z jakiej się wywodzi, następnie informację czy jest odwracalny (leczenie / jątrzenie ran), a później zasięg, składniki, czas trwania i rzucania, obszar działania i na końcu notka zawierająca wiadomość na temat ewentualnego rzutu obronnego. Dodatkowo przy czarach kapłańskich podano informację do jakiej sfery należy dany czar, czyli w uproszczeniu przez wyznawcę jakiego boga może on być używany.

Na końcu Podręcznika Gracza umieszczono przydatny, alfabetyczny indeks i zebrane z całej książki tabele.

A jak wygląda Przewodnik Mistrza Gry?

Zorganizowany jest w sposób podobny do pierwszego podręcznika. Zagadnienia, które omówiono w poprzedniej książce z punktu widzenia gracza tu mają nieco szersze tło, potraktowano je w trochę innym świetle. Informacje podawane w *DMG* mają znaczenie również dla tych osób, które same nie grają w AD&D.

Identycznie jak w Podręczniku Gracza, pierwszą rozpatrywaną rzeczą jest sposób tworzenia bohatera. Autorzy gry podają sześć różnych metod losowania, wyliczając przy każdej jej zalety i wady. W podręczniku zostały one opisane kolejno, od tych oferujących graczowi najmniejszą kontrolę

nad tworzoną postacią, do tych, które pozwalają z dość dużym prawdopodobieństwem wylosować takiego bohatera, jaki graczowi jest potrzebny. Kilka następnych paragrafów poświęcono tzw. superbohaterom i sposobom, dzięki którym Mistrz Gry może sobie z takim osobnikiem poradzić.

Kolejnym krokiem jest stworzenie historii dotychczasowego życia bohatera, przy czym sugerowana jest względna wolność wyboru tego elementu przez gracza, chociaż rzecz jasna MG powinien interweniować w chwilach, kiedy jakiś gracz z beznamiętną twarzą stwierdza, że jego krasnolud Gimri Kamienna Skóra jest jedynym prawowitym królem wszystkich krasnoludów, wskutek czego od razu na początku życzy sobie mitrylową kolczugę, sztylet +10 i animowany topór, no, tak na początek +15...

Te kilkanaście stron, poświęconych na „uplastycznienie" bohaterów zawiera sporo interesujących przemyśleń i rozwiązań. Warto, aby przeczytał to każdy poważny MG, może rozszerzy to horyzonty myślowe niektórych z nich. Wśród zasad, odnoszących się w jakimś stopniu do generowania postaci są również takie, dzięki którym możliwe jest tworzenie nowych ras, w przedstawicieli których można byłoby się wcielić. Ze względu na konieczność zrównoważonego rozłożenia zalet i wad takiej nowo powstałej rasy jest to jednak opcja polecana raczej doświadczonym MG. Podobne uwagi stosują się także do tworzenia nowych profesji, co również, dzięki zawartym w Przewodniku regułom dodatkowym, jest możliwe.

Kolejne paragrafy opisują charakter bohatera, jednak już nie tylko z punktu widzenia pojedynczego elfa, krasnoluda czy człowieka, a bardziej jako część kosmicznego porządku. Wskazują Mistrzowi Gry w jaki sposób charaktery poszczególnych postaci oddziaływują na społeczeństwo, jak społeczeństwo na nich oddziaływuje, umiejscawiają bohaterów gdzieś pośród trwającego konfliktu sił dobra i zła. Podano również wskazówki dotyczące wykrywania charakteru, jego zmiany i tego, jakie niesie to za sobą skutki. Gdyby wszyscy gracze i Mistrowie Gry dokładnie czytali zasady podane tu i w Podręczniku Gracza, a odnoszące się do charakteru, to sądzę, że ilość palonych w trakcie sesji wiosek i mordowanych karczmarzy zmniejszyłaby się drastycznie. Nawiasem mówiąc, zawód karczmarza to cholernie niebezpieczna robota. Byle krasnoludowi (graczowi oczywiście) nie spodoba się, że w karczmie chwilowo brak krasnoludzkiej gorzały, a już dorobek całego życia ulatuje do nieba na skrzydłach ognia, żona, córki i dziewki służebne są gwałcone w tę i nazad, a on sam szczyci się kolumbijskim krawatem.

Ponieważ układ *DMG* naśladuje Podręcznik Gracza (a może odwrotnie) następują teraz zasady, regulujące umiejętności. Są to dodatkowe informacje, umożliwiające odpowiedzenie przez Mistrza Gry na niektóre z najczęstszych pytań i problemów graczy, dotyczących tego właśnie zagadnienia.

Następne strony przynoszą opisy środków płatniczych i wyposażenia – zapoznają Mistrza Gry z krótką historią handlu, z rozmaitymi systemami monetarnymi, wreszcie z różnymi typami monet. Tu nie ma już tabel sprzętu, broni czy ubrań, zamiast tego zajęto się dodatkowymi informacjami w rodzaju tych powiązanych z kupnem koni, jakością broni czy wpływem, jaki na cenę mają zdobienia przedmiotów. Ciekawą rzeczą, a stosunkowo rzadko stosowaną w innych grach, jest możliwość zniszczenia ekwipunku na skutek ciosów zadanych przez wroga, upadków, poparzeń i innych przyjemnostek. Do określania rezultatów takich wydarzeń służy specjalna tabela, która wskazuje rzuty obronne potrzebne do przetrwania przez przedmiot rozmaitych form ataku, takich jak na przykład kwas, magiczny ogień czy elektryczność.

Kilka kolejnych stron zapoznaje Mistrza Gry z rozszerzonymi w stosunku do informacji podanych w Podręczniku Gracza wiadomościami dotyczącymi magii. Zajęto się tu problemem wyboru przez osoby używające magii pierwszych czarów, zdobywaniem kolejnych, opisano typowe księgi magiczne oraz przedstawiono procedurę tworzenia nowych czarów, które (i dobrze) są dość trudne do „odkrycia".

W rozdziałach siódmym i ósmym Mistrz Gry znajdzie zasady, rządzące przyznawaniem punktów doświadczenia i walką. Podobnie jak większość informacji podanych w Przewodniku, są to uzupełnienia cenne z punktu widzenia Mistrza Gry, jednak dla przeciętnego czytelnika raczej mało ciekawe, gdyż dotyczą prawie wyłącznie mechaniki gry. Podane zasady uwzględniają praktycznie wszystkie aspekty walki, od tej toczonej pod wodą do walki w powietrzu, od nagłego, zaskakującego ataku do frontalnego natarcia. Podano tu reguły dotyczące używania trucizn, wpływu, jaki na walkę ma morale przeciwnika i własne, w jaki sposób walczy się za pomocą czarów i dlaczego większość ożywieńców nie lubi spotykać się z kapłanami. Obszerny rozdział, którego znaczenia nie sposób nie docenić i którego dobre opanowanie jest podstawą poprowadzenia rozgrywki, która nie skończy się na długotrwałym wertowaniu podręcznika.

Następny rozdział dotyczy skarbów, które powinny być ukoronowaniem dobrej przygody. Muszę przyznać, że według mnie jest to jeden z najsłabszych elementów całej gry. Jakoś nie przemawia mi do wyobraźni przydzielenie każdemu potworowi określonego rodzaju skarbu. Co prawda w *AD&D* ma to jeszcze pewne uzasadnienie ze względu na dużą rolę, jaką odgrywają w grze spotkania opcjonalne, ale w innych grach, na przykład w *Kryształach Czasu* jest to po prostu zerżnięte bez żadnej racjonalnej przyczyny, gdyż z tego co wiem, spotkań przypadkowych tam raczej nie ma. Tak czy owak rozdział skarbów, moim zdaniem, powinien być uzależniony całkowicie od Mistrza Gry, a nie od przypadkowego rzutu kostką, który często wpływa destabilizująco na scenariusz. W tym też rozdziale zawarto zasady i informacje potrzebne Mistrzowi Gry przy umieszczaniu w znalezionych skrzyneczkach ze złotem trochę cenniejszych przedmiotów, jak magiczne napoje, zwoje, różdżki i inne magiczne ciekawostki. Podano również informacje przydatne przy tworzeniu własnych magicznych zabawek.

Mistrzowie Gry potrafiący improwizować prawdopodobnie stwierdzą, że zawarte w rozdziale jedenastym wiadomości dotyczące spotkań są dla nich bezcenne. Podano w nim zasady rządzące tak prowadzoną grą, sposoby tworzenia tabel losowych spotkań i rozwiązywania zbliżonych do tego tematu problemów. W tym rozdziale wyraźnie widać, że *AD&D* jest grą sięgającą początków gier fabularnych, czasów, gdzie przygody składały się z chodzenia po jakichś lochach, otwierania kolejnych komnat i zabijania znajdujących się tam potworów. Praktycznie rzecz biorąc zasady rządzące spotkaniami losowymi są odzwierciedleniem tych minionych czasów. W nowo powstałych grach tego rodzaju reguły albo nie występują, albo nie mają większego znaczenia. W tej chwili znacznie większą uwagę przykłada się do wiarygodności prezentowanych przygód i do logicznej spójności wątku. Wprowadzenie spotkań losowych na taką skalę, jak proponuje to *AD&D* jest moim zdaniem nieco chybione, jednak, jak już wspomniałem, rozdział ten zawiero sporo informacji przydatnych przy spotkaniach wynikających bezpośrednio z gry, czyli założonych przez scenariusz i rzeczywiście może być pod tym względem przydatny.

Następnie na kilkunastu stronach przedstawiono rozmaitych bohaterów niezależnych, ogólnie scharakteryzowano ich zadania w grze, napisano kim są i jak reagują. Bliżej przedstawiono cztery profesje, przy czym kierowano się możliwym wpływem, jaki mogą wywrzeć ich przedstawiciele na toczące się przygody. Są to – zabójca, szpieg, mędrzec i żołnierz. Podane zostały tu reguły, rządzące wynajmowaniem sprzymierzeńców, najemników i najmitów rozmaitych kategorii i specjalności. Ten rozdział również jest ciekawy i przydatny nie tylko dla graczy *AD&D*.

Końcowe strony podręcznika wypełniają zasady, opisujące światło, ciemności, ruch i poruszanie się w grze. Podano reguły rządzące jazdą wierzchem, dosiadaniem latających wierzchowców, gubienia się w terenie. Pomimo tego, że zasady te zajmują sporo miejsca doczekały się znacznie obszerniejszego omówienia w oddzielnym podręczniku (*Wilderness Survival Guide* – książka do pierwszego wydania *AD&D*). Na tym właściwie kończy się podręcznik, jednak jeszcze blisko 60 stron zajętych jest jeszcze przez różne dodatki, opisujące przedmioty magiczne, bronie, pancerze, rozmaite artefakty i relikwie. Te karty stanowią prawdziwy skarb dla nieco bardziej leniwych MG, którzy mogą tu znaleźć coś niemal specjalnie dla siebie. Moim ulubionym przedmiotem magicznym jest śmiesznostka w kształcie niewielkiej, metalowej kostki. Po uruchomieniu przeistacza się ona w metalową wieżę obronną (adamanitową), szalenie odporną i trudną do zniszczenia. Nazywa się to cacko Natychmiastową Fortecą Daerna (*Daern's Instant Fortress*). Podobnych przedmiotów jest znacznie, znacznie więcej.

Podsumowując, sądzę, że ***AD&D 2nd Edition*** jest grą niezłą, wartą pogrania sobie w którymś ze światów, przy czym osobiście polecałbym *Ravenloft*. Pomimo tego, że z kilkoma zasadami się nie zgadzam, a kilkanaście reguł najchętniej bym wyrzucił, to jednak jest to gra, która powinna znajdować się na półce każdego szanującego się gracza. Nawet jeżeli nie zamierzacie w nią grać, zawiera sporo przydatnych informacji.

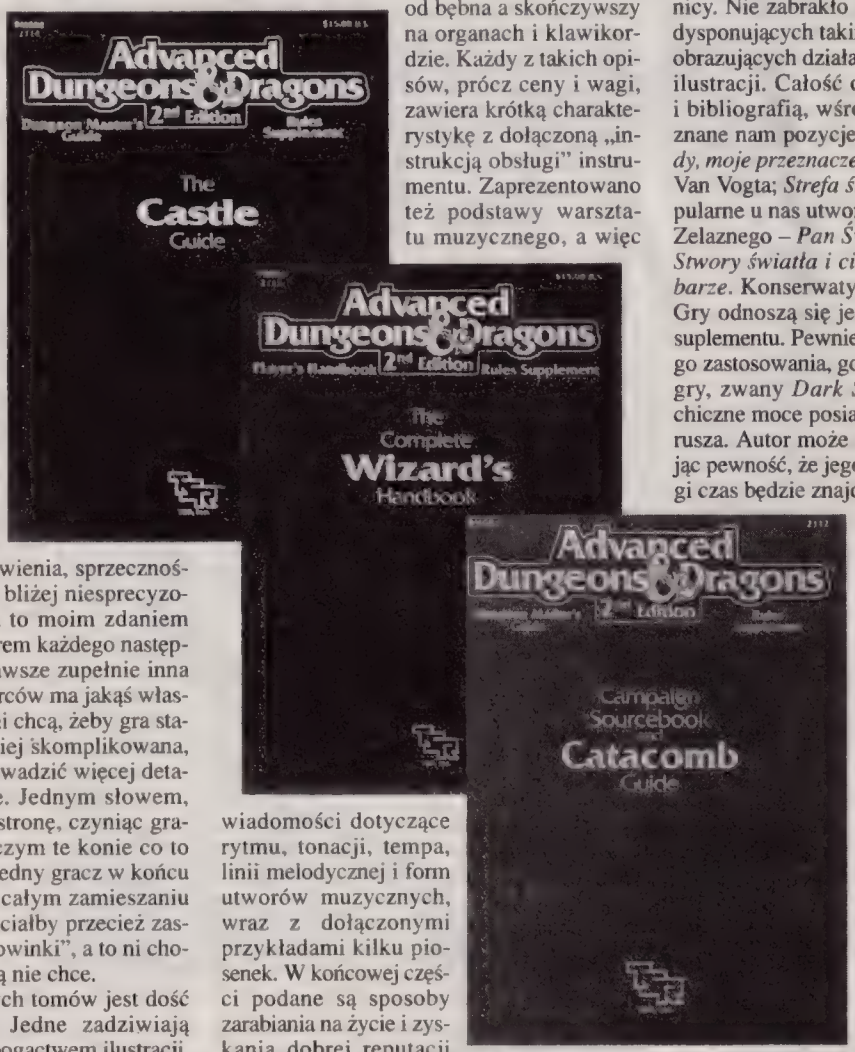
Miłego turlania kostek w którymś z licznych światów życzy

Artur Marciniak

BŁOGOSŁAWIONE PRZEKLEŃSTWO

czyli o dodatkowych dodatkach

Wśród licznych wydawanych przez firmę TSR tzw. akcesoriów do gry *Advanced Dungeons&Dragons* poczesne miejsce zajmują ostatnio suplementy dla graczy i Mistrzów Gry. Ich głównym zadaniem ma być rozwinięcie i pogłębienie zasad oraz urozmaicenie gry. I tak, w tomach przeznaczonych dla graczy znajdujemy cały szereg zagadnień dotyczących rozwinięcia poszczególnych profesji (np. suplementy dla wojownika, złodzieja, maga, kapłana, barda) oraz szczegółowe opisy społeczeństw różnych ras (np. krasnoludów, elfów, gnomów, halflingów). W dodatkach dla Mistrzów Gry mamy do czynienia z większą różnorodnością tematyczną. Możemy tu znaleźć wszystko, począwszy od kultów wszystkich inteligentnych istot („Mitologia Potworów"), a skończywszy na cenach budowy murów obronnych i podatkach od posiadania kaczek i gęsi („Przewodnik po zamkach"). Trzeba niestety zauważyć, że panuje w tym wszystkim pewien chaos. Pojawiają się zbyt często niedomówienia, sprzeczności, odsyłanie do jakichś bliżej niesprecyzowanych zasad. Wynika to moim zdaniem z prostego faktu, że autorem każdego następnego suplementu jest zawsze zupełnie inna osoba. Każdy z tych twórców ma jakąś własną wizję świata gry. Jedni chcą, żeby gra stała się prostsza, czyli mniej skomplikowana, inni z kolei pragną wprowadzić więcej detali, aby uatrakcyjnić grę. Jednym słowem, każdy ciągnie w swoją stronę, czyniąc graczom istną torturę – niczym te konie co to rwą ofiarę na strzępy. Biedny gracz w końcu już nie wie o co w tym całym zamieszaniu tak naprawdę chodzi, chciałby przecież zastosować wszystkie te „nowinki", a to ni cholery pogodzić się ze sobą nie chce.



Poziom poszczególnych tomów jest dość mocno zróżnicowany. Jedne zadziwiają świeżością pomysłów i bogactwem ilustracji, inne poprzestają tylko na wciskaniu „kitów". Przyjrzyjmy się może kilku najbardziej interesującym pozycjom z tej serii. „Uzupełniający podręcznik dla bardów" w pierwszej swej części prezentuje rozszerzone zasady kreowania tej postaci. W przystępnej i atrakcyjnej formie przedstawia różne typy muzykujących włóczęgów, takie jak: skald, błazen, szarlatan, aktor. Każdy z nich opatrzony jest zajmującym komentarzem, pisanym w pierwszej osobie i dającym niejakie pojęcie o blaskach i cieniach wybranego zajęcia. Później następuje opis specyficznego ekwipunku i specjalnych umiejętności, charakterystycznych dla każdego z nich (np. elementy ubioru błazna, akcesoria żonglera, czy kwalifikacje szarlatana). Wszystko to jest bardzo zgrabnie ujęte i skorelowane z regułami gry. W następnych rozdziałach mamy opisane role, jakie pełnią muzykanci w społeczeństwach innych niż ludzkie, czyli np. wśród elfów i krasnoludów. Widzimy nowe czary i magiczne przedmioty przeznaczone dla bardów oraz oczywiście szczegółowe opisy instrumentów muzycznych, począwszy od bębna a skończywszy na organach i klawikordzie. Każdy z takich opisów, prócz ceny i wagi, zawiera krótką charakterystykę z dołączoną „instrukcją obsługi" instrumentu. Zaprezentowano też podstawy warsztatu muzycznego, a więc wiadomości dotyczące rytmu, tonacji, tempa, linii melodycznej i form utworów muzycznych, wraz z dołączonymi przykładami kilku piosenek. W końcowej części podane są sposoby zarabiania na życie i zyskania dobrej reputacji w zawodzie. Zamieszczono też liczne tabele, bardzo pomocne przy określaniu i definiowaniu osobowości oraz kilka słów o szkołach dla muzyków i mecenasach sztuki. Jak widać, jest to dość cenna propozycja i, biorąc pod uwagę ogólną ocenę, jest to również najlepszy z dotychczas wydanych suplementów. Inne książki z tej serii nie są aż tak przejrzyste i wyczerpujące; uciekają się do wprowadzania niepotrzebnych, moim zdaniem, udziwnień.

Specyficzną pozycją jest suplement poświęcony zdolnościom paranormalnym. Stworzono tu zupełnie nową profesję i nazwano ją psionikiem. Powrócono do starego, ale jak się okazuje wciąż popularnego pomysłu z pierwszej edycji *AD&D*. Psionik to ktoś obdarzony umiejętnościami parapsychicznymi, krócej – po prostu telepata. Jego umysł, jak również i ciało posiada moc, która z magią nic wspólnego nie ma i rządzi się swoimi własnymi prawami. Oprócz charakterystyki takich osobników i określania pozycji funkcji, jakie pełnią w społeczeństwie większą część zajmują opisy różnych paranormalnych mocy, jakie mogą posiadać psionicy. Nie zabrakło też kilkunastu potworów dysponujących takimi siłami i bardzo dobrze obrazujących działanie nadprzyrodzonych sił ilustracji. Całość opatrzona jest indeksem i bibliografią, wśród której można znaleźć znane nam pozycje, jak na przykład *Gwiazdy, moje przeznaczenie* Alfreda Bastera; *Slan* Van Vogta; *Strefa śmierci* Kinga, czy też popularne u nas utwory napisane przez Rogera Zelaznego – *Pan Światła, Wyspa Umarłych, Stwory światła i ciemności, Umrzeć w Italbarze*. Konserwatywni gracze i Mistrzowie Gry odnoszą się jednak niechętnie do tego suplementu. Pewnie nie znalazłby on szerszego zastosowania, gdyby nie jeden ze światów gry, zwany *Dark Sun*, w którym parapsychiczne moce posiada wszystko, co się tylko rusza. Autor może więc spać spokojnie, mając pewność, że jego dzieło jeszcze przez długi czas będzie znajdować zastosowanie.

„Księga krasnoludów" stanowi z pewnością sporą atrakcję dla miłośników tej rasy (cóż, zdarzają się i tacy!). Przedstawiony tu pełen obraz społeczeństwa krasnoludzkiego posiada bogatą charakterystykę plemion i klanów. Każdy może się dowiedzieć na czym polega krasnoludzki humor, preferowany sposób na życie, styl mody i gust, a także stosunki społeczne i... dieta (ta sprawa jest akurat niezbyt skomplikowana, gdyż rasa ta zjada po prostu wszystko, co się zjeść da). Najwięcej miejsca poświęca się opisom nowych krasnoludzkich profesji i charakterystycznych dla nich umiejętności oraz proponowanych cech osobowości. Nie zabrakło też miejsca na wytwarzaną przez krasnoludy broń i machiny wojenne. Interesujący jest rozdział poświęcony kopalniom. Mamy tu fachowy opis ich budowy i zasady eksploatacji; sposoby określania zawartości metali w rudach oraz szczegóły dotyczące metod wytopu rudy i potrzebnych do tego urządzeń. Mowa jest też o prowadzonych przez krasnoludy wielopokoleniowych wojnach, o budowaniu obozów wojennych i warownych fortec, a także o specyficznym dla tej rasy nazewnictwie.

Podobnie wygląda „Księga elfów" oraz „Księga gnomów i halflingów". Są to pozycje miejscami słabsze, miejscami lepsze, wnoszące wiele zarówno ciekawostek, jak i nużących powtórzeń. Trochę inny schemat ma „Przewodnik po zamkach". Jest on bardzo przydatny dla doświadczonych graczy, odgrywających bohaterów bardzo majętnych i na wysokim poziomie. Zawarte są tu wszystkie informacje potrzebne do tworzenia stałych siedzib, takich jak zamki czy warowne grody. Wyszczególnione są ceny poszczególnych elementów konstrukcyjnych, koszty budowy w zależności od terenu, zaopatrzenia, wykwalifikowania i liczby robotników. Omówiony jest nawet wpływ klimatu i różnych czynników ekonomicznych na czas prowadzenia budowy. Zaprezentowane są też różne typy zamków i fortec, charakterystyczne dla różnych ras i kultur. Ukazany jest obraz społeczeństwa feudalnego (dobrze nam znanego z podręczników do historii, ale dla Amerykanów stanowiącego prawdziwe novum), wraz z rządzącymi wówczas prawami, meandrami polityki oraz z systemem podatków i danin. Poczesne miejsce zajmuje tu rycerstwo i jego rola, hierarchia mieszkańców dworu, a także wszelkie dworskie rozrywki, jak polowania, bale i oczywiście turnieje. Znajdą też tu coś dla siebie domorośli stratedzy wojenni. Zaprezentowane są tu bowiem różne rodzaje taktyki oblegania i zdobywania zamków; tajniki umacniania fortyfikacji murów obronnych i robienia podkopów.

Wszystko wygląda dosyć rzeczowo i całkiem przyjemnie się czyta. Gorzej, gdy zacznie się wprowadzać to „w życie". Autorzy ostatnio wydanych suplementów zastrzegali się wprawdzie na wstępie, że nowe reguły należy stosować selektywnie, a mistrz gry może, ale nie musi wprowadzać nowych zasad. Gracze jednak, jak to gracze nie wzięli sobie tego zbytnio do serca. Przede wszystkim niektórzy (przynajmniej ci, których znam – a znam naprawdę wielu) zaczęli modyfikować swoich dotychczasowych bohaterów. Nagle okazało się, że wojownik, który do tej pory polował w lesie na wszystko, co się ruszało, stał się prawym obrońcą i dobroczyńcą elfów, bo dzięki temu zyskiwał dodatkowe umiejętności w walce; krasnolud, którego ulubionymi miejscami były dotąd kopalnie stwierdził nagle, że pochodzi z klanu, którego wszyscy członkowie cierpią na ostrą klaustrofobię, bo dzięki temu mogła wzrosnąc jego Siła i Żywotność; itd., itd. Mistrzowie Gry stanęli przed wyborem: czy stracić nerwy czy autorytet. Inni gracze, tzw. idealiści (wymierający ostatnio gatunek) zaczęli głośno zgrzytać zębami. W grupach dochodziło do licznych nieporozumień, narastały konflikty, które czasem kończyły się dosyć krwawo (na szczęście tylko w ramach reguł gry). A wszystko to z powodu tych nieszkodliwych z pozoru i tak przyjemnych w lekturze dodatków.

Do wydawanej przez firmę TSR serii suplementów należałoby jeszcze wliczyć grupę historycznych adnotacji (*Historical Reference Campaign Sourcebooks*), wyróżniających się miękką zieloną okładką i złotym liternictwem. Tomy te mają zachęcać do tworzenia własnych światów fantasy, opartych na konkretnych realiach historycznych. Przede wszystkim jest to godna pochwały inicjatywa oświatowa, gdyż dzięki niej Amerykanie mogą zapoznać się z historią kultury europejskiej (wszystkie dotychczasowe suplementy odnoszą się do Europy). Przedstawiony świat widziany jest oczami Wikingów, Celtów, możemy się zapoznać z kulturą okresu chwały Imperium Rzymskiego, czasami elżbietańskimi, świetnością greckich miast-państw oraz historią wypraw krzyżowych. Każda kultura i okres historyczny przedstawione są oczywiście w oddzielnym tomie i w iście amerykańskim stylu. Świat wikingów to nie tylko Skandynawia, ale i Ameryka, którą odkryli i kochali, zaginiona Atlantyda, do której dotarli, nie wspominając już o zagadce Trójkąta Bermudzkiego i tajemnicy posągów z Wyspy Wielkanocnej. Należy też uważać na pojawiające się gdzieniegdzie mastodonty i tygrysy szablastozębe; ale co tam – grunt to dobra zabawa. Z powodzeniem można się pokusić o napisanie na podstawie tych dodatków dużej kampanii, opartej na autentycznych wydarzeniach. Na przykład, korzystając z opisu wypraw Wielkiej Armady, przygód słynnych muszkieterów, krucjaty Ryszarda Lwie Serce lub historii podbojów rzymskich legionów w Germanii. Należy tu dodać, że owa zielonozłota seria nadaje się z powodzeniem do zastosowania w różnych systemach gier, nie tylko w *AD&D* (czym zresztą autorzy bardzo się chwalą). Nie muszę chyba dodawać, że planuje się wydanie następnych „dodatkowych dodatków". Z pewnością nie raz jeszcze czeka nas gorączkowe przeglądanie nowych katalogów TSR, aby zobaczyć jakimi to nowymi suplementami uraczy nas firma. Niestety. A może raczej na szczęście.

Maciej Kocuj „Evocus"

DUŻO RÓŻNYCH TYTUŁÓW...

Poniżej nie podajemy listy wszystkich podręczników do *AD&D* wyprodukowanych przez TSR, a tylko te, które nadal są drukowane i sprzedawane (z wyjątkiem *Spell-Jammera*). Pochylenie tytułu oznacza, że ukaże się on do końca stycznia 1995 roku. Każda grupa podręczników (*AD&D 2nd Edition Rules* i pozostałe światy) podzielona jest na dwie części. Pierwsza z nich to podręczniki podstawowe, a druga to dodatki.

(Na podstawie katalogów i własnej pamięci opracowali Jasper & Signur)

AD&D 2nd Edition Rules

Dungeon Master Guide
Player's Handbook
Tome of Magic
Book of Artifacts
Legends & Lore
MCC1 Monstrous Manual
1994 Annual Monstrous Compendium

AD&D Castles 3-D Accesory
AD&D Character Record Sheets
AD&D Dungeon Master Screen
Battlesystem Rules
Cardmaster Adventure Design Deck
City Sites
Cleric's Chalenge Adventure
Council of Wyrms Deluxe Adventure
DMGR1 Catacombs Guide
DMGR2 Castle Guide
DMGR3 Arms & Equipment Guide
DMGR4 Monstery Mythology
DMGR5 Creative Campaigning
DMGR6 The Complete Book of Villians
Deck of Encounters, Set 1
Deck of Encounters, Set 2
Deck of Magical Items
Deck of Psionic Powers
Dragon Mountain Deluxe Adventure
Dungeoneer's Survival Guide
Encyclopedia magica, Vol. 1
Fighter's Chalenge Adventure
Fighter's Chalenge II Adventure
Fighter's Player Pack
Fighter's Screen
First Quest, the Introduction to the AD&D Audio CD Game
HR1 Vikings Historical Reference
HR2 Charlemagne's Paladins
HR3 Celts Historical Reference
HR4 Mighty Fortress Historical Reference
HR5 The Glory of Rome Historical Reference
HR6 Age of Heros Historical Reference
HR7 The Crusades Historical Reference
PHBR1 The Complete Fighter's Handbook
PHBR2 The Complete Thief's Handbook
PHBR3 The Complete Priest's Handbook
PHBR4 The Complete Wizard's Handbook
PHBR5 The Complete Psionics Handbook
PHBR6 The Complete Book of Dwarves
PHBR7 The Complete Bard's Handbook
PHBR8 The Complete Book of Elves
PHBR9 The Complete Book of Gnomes & Halflings
PHBR10 The Complete Humanoids's Handbook
PHBR11 The Complete Ranger's Handbook
PHBR12 The Complete Paladin's Handbook
PHBR13 The Complete Druid's Handbook
Priest Spell Cards
Priest's Player Pack
Priest's Screen
Red Steel Audio CD Campaign Expansion
Rogues' Gallery
Swamplight Adventure
Tales of Enchantment Adventure
Temple, Tower & Tomb Adventure
The Magic Encyclopedia, Vol. 1
The Magic Encyclopedia, Vol. 2
The Murky Deep Adventure
Thief's Chalenge Adventure
Thief's Player Pack

Trochę nudna taka wyliczenka, więc jej dalszy ciąg nieco dalej - szukajcie, a znajdziecie.

TU, TAM I OWAM CZYLI ŚWIATY AD&D

Na poprzednich stronach zostaliście zarzuceni mnóstwem informacji o systemie AD&D. Jednak reguły i rzuty kostką to nie wszystko. Najważniejsze jest wczucie się w odgrywanego bohatera i spójność otaczającego go świata. Takie właśnie, spójne światy proponuje swym fanom koncern TSR. Stworzone przez twórców Advamced Dugeons&Dragons krainy pełne magii i tajemnic od lat przyciągają nowe pokolenia awanturników, a my jesteśmy jednymi z nich. Dlatego też chcemy je wam przybliżyć. Niestety z powodu braku miejsca nie możemy zamieścić wszystkich informacji o każdym z tych światów. Poza tym najprzyjemniej jest poznać je samemu – podczas gry bądź też prowadzenia. Tak więc czytajcie, grajcie i bawcie się.

Greyhawk

Trudno powiedzieć, czy Zagig był najpotężniejszym magiem w historii Greyhawku. Ale na pewno był najbardziej szalonym.

anonim

Greyhawk jest najstarszym światem koncernu TSR. Liczy już sobie ponad 20 lat. Jego twórcą był Gary Gygax. Powstało wiele podręczników (do pierwszej i drugiej edycji *AD&D*) opisujących ten świat, jednak do 1993 roku jego popularność spadała. I tak oto w rok później odszedł on w zapomnienie.

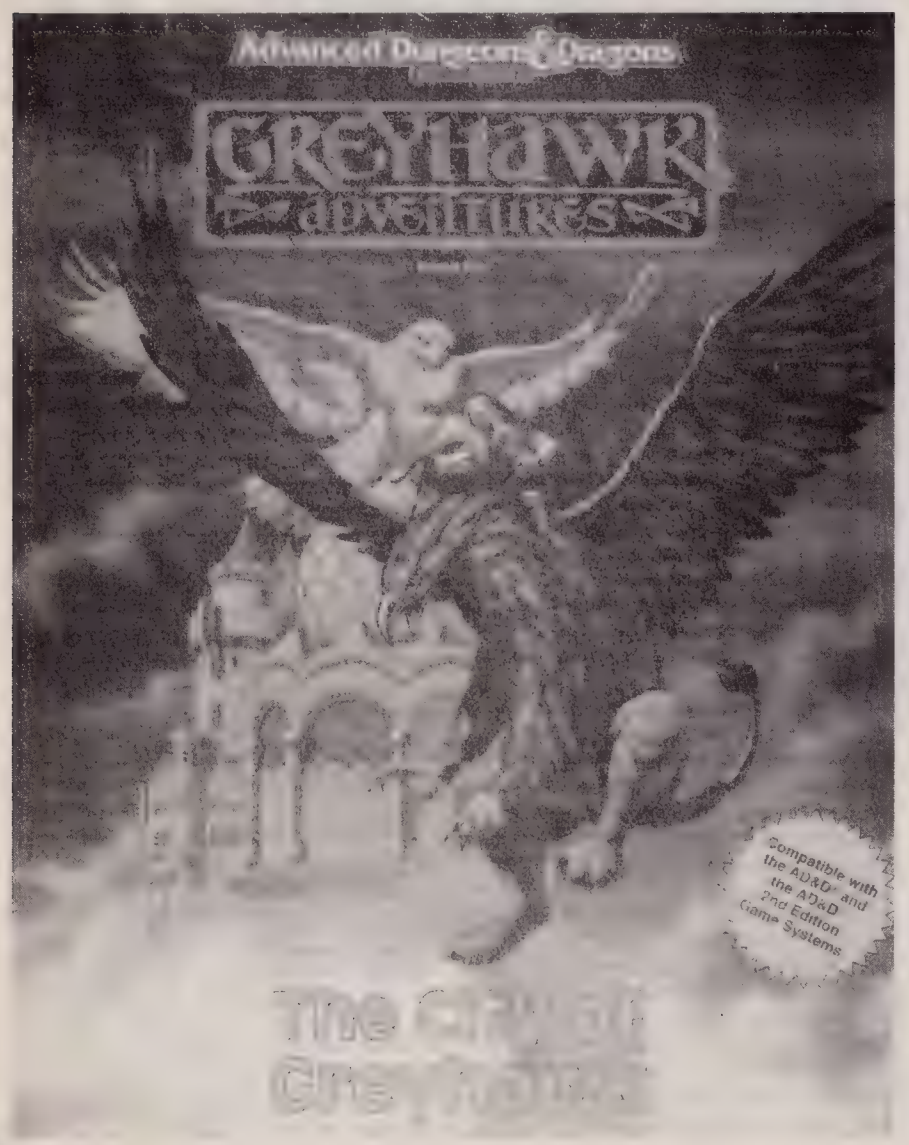
Greyhawk to nazwa największego miasta w świecie zwanym Oerth. Z miastem tym wiąże się wiele opowieści i legend o sławnych bohaterach. Nagłośniejsze z tych historii dotyczą szalonego arcymaga Zagiga a także Mordenkainena i Kręgu Ośmiu, do którego należeli tacy potężni magowie, jak Tenser, Bigby, Rary, Otiluke, Otto, Drawmij, Jarlzi i Nystul. Jedną z takich opowieści jest historia Vecny – *licha* (w systemie *AD&D lich* jest jednym z najpotężniejszych martwiaków), który pragnął zostać największym bogiem Oerthu. Czarnoksiężnik ten stworzył magiczne przedmioty, dzięki którym zerwał więź pomiędzy bogami Greyhawku a ich wyznawcami. Gdyby nie pomoc Kręgu Ośmiu, a właściwie ich sług, Vecna urzeczywistniłby swoje plany, przekształcając Oerth w istne piekło. Na szczęście dla tego świata, udało się pokrzyżować jego niecne knowania.

Obecna sytuacja w Greyhawku nie jest najlepsza. Świat chyli się ku upadkowi, nękany przez rosnące z każdym dniem w siłę zło. Na północy, niby wrzód, rozrasta się imperium półboga Iuza. Na wschodzie odradzają swe siły okrutne rządy dawnego Great Kingdom. Na południu knują swe mroczne plany kapłani ze Scarlet Brotherhood. Tylko jedność może uratować świat, jaki znamy. Najpotężniejsze dotąd ostoje dobra chylą się ku upadkowi. Długoletnia wojna, która zakończyła się niepewnym pokojem, zrujnowała prawie całą krainę.

W systemie *AD&D* obowiązują pewne standardowe reguły, zachowane w całości w Greyhawku. Trzeba jednak zdawać sobie sprawę z tego, że w niektórych ze światów wykorzystywane są troche inne lub zmodyfikowane zasady. Dlatego też w dalszej części artykułu będziemy zwracali uwagę na tego rodzaju zmiany.

Tę część opisu każdego ze światów poświęcimy przedstawieniu kilku, naszym zdaniem najciekawszych, niezbędnych do gry podręczników. Nie zapomnimy również o książkach wydawanych przez TSR.

Do Grehawku wydano niezliczoną liczbę podręczników, z których część już bardzo dawno została zapomniana i wycofana ze sprzedaży. Najbardziej znane pozycje drugiej edycji (*AD&D* 2nd edition) to: *From the Ashes, City of Greyhawk, Ruins of Greyhawk, Rary the Traitor, Iuz the Evil, The Marklands*. Godne polecenia są również moduły: *Vecna Lives* i *City of Skulls*.

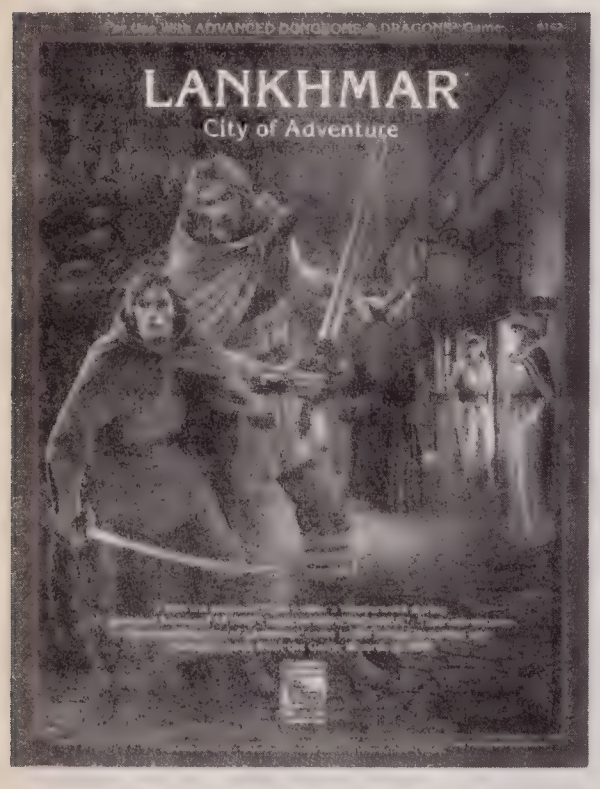


Lankhmar

Lankhmar... miasto złodziei, miasto nocy, miasto przygody.

Zostaw za sobą podziemne tunele i dzikie lasy. Odkryj nowy świat, pełen intryg i przygód. Witaj w Lankhmarze. Jeśli będziesz miał szczęście, to wyjdziesz stąd żywy.

W pierwszej połowie lat 80-tych grupa fanów i twórców *AD&D* poczuła chęć zagrania w świecie opisanym przez Fritza Leibera. Na początku miało to być jedynie kilka sesji. Poprosili oni twórcę Nehwonu i Lankhmaru o pomoc. I tak zaczął powstawać nowy świat TSR-u. W 1985 wydano pierwszy podręcznik – *Lankhmar, City of Adventure* (podręcznik do pierwszej edycji *AD&D*)



opracowany przez Bruce'a Nesmitha, Douglasa Nilesa i Kena Rolstona (stworzony oczywiście za pozwoleniem Leibera). Potem pojawiło się kilka modułów. Kolejne podręczniki (już do drugiej edycji) zaczęły wychodzić pod koniec lat 80. Opisywany w nich Lankhmar miał być częścią powstającego właśnie *Forgotten Realms*. Dopiero w roku 1991 powstał pierwszy podręcznik, który oficjalnie dotyczył nowego świata.

Lankhmar to nazwa miasta; wspaniałego miasta, upojnego mroczną tajemnicą, swym zimnym pięknem i przygodą pełną licznych niebezpieczeństw. Jest to największe miasto Nehwonu – świata równie tajemniczego, co niebezpiecznego. Zamieszkałego przez groźne bestie i potężnych wojowników. Domu dwóch wspaniałych bohaterów utworów Fritza Leibera – Fafhrda i Szarego Kocura.

Największe miasto Nehwonu, Lankhmar, zwane również Miastem Tysięcy Kominów, to miasto złodziei i tajnych gildii, gdzie życie przelicza się na sztuki złota. W ciemności nocy przemykają poszukujący zarobku złodzieje i zabójcy. Nikt nie jest tu bezpieczny. Każdy, kto zadrze z gildią złodziei, nie ma co liczyć na litość.

Nehwon jest światem leżącym poza murami Lankhmaru. Podzielony jest on na siedem części: kontynent Lankhmaru, Cold Wastes, Stepy, Ice Cap, Land of Eight Cities, Wschód i Godsland.

Świat opisany przez Leibera wymusił na twórcach systemu wiele zmian. Jedną z nich, rzucającą się najbardziej w oczy, jest brak możliwości gry inną rasą poza ludźmi. Wprowadzono za to możliwość grania postaciami dwuklasowymi, co nie było możliwe wcześniej. Zmieniono również magię. Pojawiły się dwa rodzaje magów: Biali Magowie, rzucający czary kapłańskie, i Czarni, posługujący się magią czarodziejską. Wydłużono również czas rzucania czarów. Czar, którego opóźnienie wynosi 1 segment, rzucany jest przez całą jedną rundę; jeśli opóźnienie wynosi 1 rundę, to mag potrzebuje tury, by go rzucić itd.

Podręczników do Lankhmaru jest niewiele. Podstawowym jest wspomniany, wydany w pierwszej edycji *Lankhmar, City of Adventure*, który został w roku 1993 poprawiony i przystosowany do edycji drugiej oraz wydany pod nazwą: *City of Lankhmar*. Pozycje książkowe, to utwory Fritza Leibera, a wśród nich wydane w Polsce przez Alfę *Miecze i ciemne siły*.

Forgotten Realms

Zmęczyliście się światem, który was otacza, tak? Witajcie w moim świecie, gdzie rządzi magia i latają smoki, gdzie wszędzie wokół widzisz piękno. Każdy może tu zdobyć tron! O, tak! Możesz to zrobić i w swoim świecie... Ale tu wszystko jest bardziej zabawne.

Elminster z Shadowdale

Oto świat, po którym chodzili bogowie i w którym ścierały się ogromne armie. To dom Elminstera, Alias, Azouna, Khelbena i Drizzta ciemnego elfa. To najpopularniejszy świat w historii *AD&D*. Witajcie podróżnicy!

Forgotten Realms powstało we wczesnych latach siedemdziesiątych, dzięki wyobraźni kanadyjskiego bibliotekarza Eda Greenwooda. Jego podstawą było kilka przygód i liczne artykuły w *Dragon Magazine*. Przygotowania do wydania pierwszego podręcznika, *Campaign Setting Box*, trwały rok. Ale w końcu, w 1987 roku, pojawiło się słynne „szare pudełko". Szesnaście lat później TSR wydało po raz kolejny ów *Campaign Setting*, tyle że tym razem był on już opracowany do potrzeb drugiej edycji *AD&D*.

Bardzo trudno w kilku słowach opisać ten rozległy i wspaniały świat. Możesz na tej planecie zwanej Torilem znaleźć wszystko: od orientalnego Kara-Turu (świata wzorowanego na tradycji starojapońskiej i starochińskiej), poprzez aztecką Mazticę i arabską Zakharę aż do mongolskiej Hordy. Ale sercem *Forgotten Realms* jest Fearûn. Na pierwszy rzut oka wydaje się on być światem takim jak inne. Jednocześnie jest całkowicie odmienny. Zadziwia bogactwem pomysłów i możliwości. Tylko tutaj możesz zetknąć się ze starodawnymi krasnoludzkimi królestwami i z podziemnymi, mrocznymi siedzibami ciemnych elfów. I tylko tu możesz się natknąć na istoty groźniejsze od najstarszych smoków i najpotężniejszych magów.

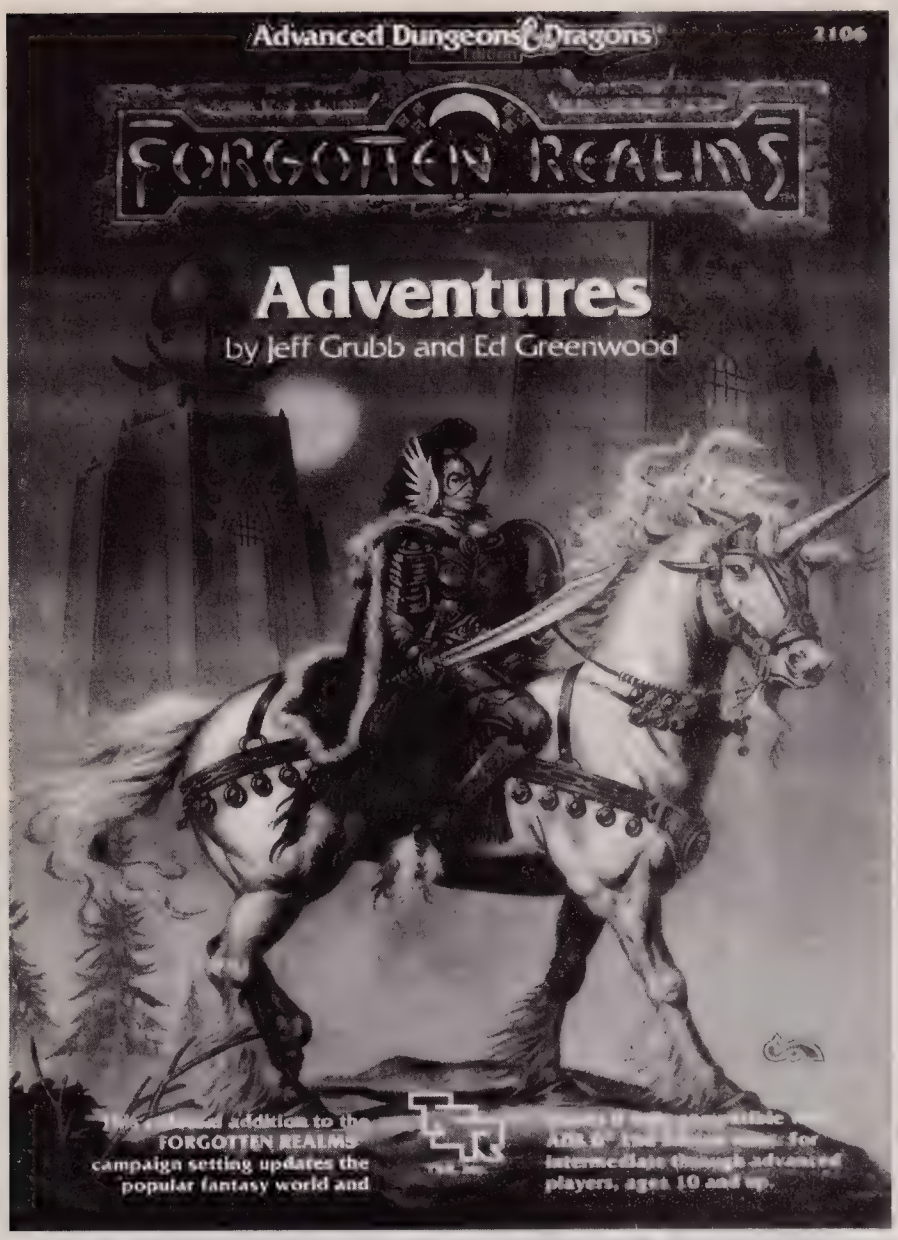
Zerknijmy więc przez chwilę na Fearûn i rozpocznijmy naszą szaloną wędrówkę po jego krainach. W jego centrum rozciągają się ziemie Dalelands, pokryte prastarym lasem Cormanthorem. W zamierzchłych czasach mieszkały tu elfy, tworząc najpiękniejsze ze swych dzieł, do których niewątpliwie należy miasto Myth Drannor. Dzisiaj pozostały tutaj jedynie ruiny, a elfy powędrowały za morze. Niewielka garstka, która pozostała, żyje w pokoju z zasiedlającymi te ziemie ludźmi. To właśnie Dalelands są domem największego mędrca Zapomnianych Królestw, Elminstera. To tutaj rozpoczyna swe przygody wielu młodych awanturników. To tutaj zaczyna się nasza wędrówka.

Spójrzmy teraz na południowy wschód i południe. Oto mamy przed sobą dwa królestwa: Cormyr i Sembię. Pierwsze z nich jest państwem prawa, w którym obowiązuje rycerska tradycja. Drugie, to bogaty, kupiecki kraj, w którym można dorobić się fortuny albo ją zaprzepaścić.

Za leżącym na południu morzem Fallen Stars, położone jest Vilhon Reach – kraina upadłych narodów, bogatych miast i prastarych lasów. Kraina, w której toczą się nieustannie trwające tam małe wojny.

Dalej na południe rozciąga się Shinning South. Jest to dziwna i magiczna kraina, o której wśród ludów północy krążą jedynie legendy. Na zachód od niego leżą Empires of the Sand, łączące ze sobą kultury południa i północy.

Na zachód od Dalelands rozciągają się Western Heartlands – dzika kraina niekończących się równin, zaklętych lasów i nawiedzonych zamków oraz upadłych królestw. Na północ od nich leży zamieszkałe przez gobliny i klany barbarzyńców Savage North.



Na granicy tych dwóch krain położone jest Waterdeep – Miasto Cudów. To największe miasto Fearûnu, zamieszkałe przez wszystkie rasy. To zarazem port elfów, z którego wypływają one do swej odległej siedziby, Evermeet. Tu żyje potężny mag Khelben „Blackstaff" Arunsone.

Na północ od Dalelands rociąga się Anauroch, pustynna kraina zniszczona magią potężnych istot – Phaerimmów, i zamieszkałe przez smoki i armie orków Cold Lands – wielki lodowiec, na którym znajdują się antyczne kultury, wciąż czekające na swe odkrycie.

Na wschodzie leży Unapproachable East, kraj magii i zdrady zdominowany przez magów z Thai, i Old Empires – najstarsza istniejąca dotąd kultura całego Fearûnu, nazywana miejscem narodzin współczesnego świata.

Wspominając historię tej krainy, nie można pominąć opowieści o Czasach Kłopotów, kiedy to lord Ao strącił bogów na ziemię. O czasach, w których zapanował chaos, kiedy to kilku bogów umarło i kiedy dwoje ludzi zostało bogami. O czasach, w których narodziła się dzika magia i obszary martwe dla magii.

Forgotten Realms nie odbiega zbytnio od standardowych zasad *AD&D*. Raczej wydaje się być stworzony do wykorzystania wszystkich możliwych dodatków do klas postaci (*kits*) i ras (oczywiście poza specyficznymi dla innych światów).

Wydano niezliczoną ilość podręczników do tego świata. Pośród nich najważniejszymi są: *Forgotten Realms Adventure, Campaign Setting Boxed Set, Ruins of Undermountain, Ruins of Undermountain II: Deep Levels, Drow of Underdark, Ruins of Myth Drannor, Menzoberranzan* i wiele innych. Znane moduły to *Shadowdale, Tantras* i *Waterdeep* (akcja ich toczy się w Czasach Kłopotów). Pozycje książkowe, które warto polecić, to przede wszystkim *The Dark Elf Trilogy* i jej kontynuacja, *Icewind Dale Trilogy* (opisujące życie Drizzita) i *Cleric Quintet* autorstwa R.A. Salvatore'a.

DragonLance

Moje słowo jest moim honorem. Mój honor jest moim życiem.

Sturm Brightblade

Już ponad dziesięć lat minęło od powstania DragonLance'u. Jego początkiem była seria przygód, która z czasem przerodziła się w ponad 30 powieści i antologii, 6 kalendarzy, serię komiksów i kilka gier komputerowych uznanych za bestsellery oraz cieszących się dużym powodzeniem zestawów figurek, a także przede wszystkim licznych podręczników.

Krynn jest prastary. Zanim jeszcze zamieszkali go śmiertelnicy, bogowie toczyli na nim swe wojny. Stopniowo oblicze świata zmieniało się. Jeden z wielkich bogów, Reorx, nadał pierwszy kształt światu. Oddzielił ziemię od wód, światło od ciemności. Potem inni bogowie pobłogosławili jego dzieło. Powołali do istnienia stworzenia wody, ognia, ziemi i powietrza. Wiele lat minęło, zanim Krynn stał się tym, czym jest dzisiaj. Podczas długiego procesu kreacji narodziły się potężne smoki, kamienne ogry, leśne elfy, niedoskonali ludzie, a potem i inne stworzenia służące światłu lub ciemności. Ich historia związana jest z wieloma wojnami, mnóstwem cierpień, ale także z niepowtarzalnym pięknem, które wraz z nimi powstawało. Jednak żadna z wojen, nawet najokropniejsza, nie zachwiała równowagi pomiędzy dobrem a złem. Cios, który spowodował, że bogowie odwrócili się od ludzi (a raczej ludzie odeszli od bogów), przyszedł z najmniej oczekiwanej strony. Wielki kapłan największego z bogów dobra, Paladina, omamiony podszeptami złej bogini Takhisis, sprowadził na Krynn kataklizm. Wtedy to Ansalon, jeden z dwóch kontynentów tego świata, uległ całkowitej przemianie. Tam, gdzie kiedyś szumiały morza, teraz wznosiły się potężne masywy skalne, tam gdzie kiedyś były piękne równiny, powstały góry, a największe miasto Ansalonu, Istar, zostało zatopione. Były to czasy zwane erą Ciemności. Nadeszły trudne lata. Dobrzy magowie i dumni Rycerze Sołamni ukryli się, a kapłani utracili swą moc. Z biegiem lat ludzie zapomnieli o starych bogach. Stworzyli sobie nowych, fałszywych, do których wznosili swe modlitwy. Tylko pośród krasnoludów i elfów zachowana została wiara w starych bogów. Ich kapłani odeszli, ale te dwie rasy wciąż wierzyły. I tak oto nadchodzą czasy Wojny o Lancę, która ma miejsce w 348 lat po Kataklizmie. Zostały one opisane przez Margaret Weis i Tracy Hickman w Kronikach, których pierwszy tom polski czytelnik miał okazję niedawno dostać w swoje ręce.

Mówiąc o Krynnie, należałoby również wspomnieć o drugim kontynencie, zwanym Taladas. Podczas kataklizmu nie uległ on takim zniszczeniom jak Ansalon. Potem kraina ta stała się kolebką cywilizacji minotaurów. Nie jest to jednak zbyt popularna część Krynnu, co niejako dokumentuje niewielka ilość wydanych do niej podręczników.

W stosunku do standardowych zasad *AD&D*, zauważalnych jest kilka zmian. Najważniejsza z nich dotyczy magów i magii. Otóż czarodzieje na Ansalonie podzieleni są na trzy bractwa: Białej, Czarnej i Czerwonej szaty. Każdemu z nich przyświeca (dosłownie i w przenośni) jeden z trzech krążących wokół planety księżyców, który daje im specyficzną moc. Aby stać się członkiem bractwa mag musi przejść próby (podnosząc się na 4 poziom). Jeśli czarodziej nie wykaże się umiejętnościami i wiedzą – ginie. Jeśli zaś nie podejmie przejścia próby, staje się tępionym przez innych magów renegatem.

Jedną z ciekawszych klas postaci, która pojawiła się w DragonLance, są Rycerze Solamni. Ich bractwo podzielone jest na trzy kręgi: Rycerzy Miecza, Rycerzy Korony i Rycerzy Róży. Każdy z kręgów charakteryzuje się specyficznymi umiejętnościami. Rycerze Solamni, zdobywając chwałę, a później przechodząc liczne próby, stają się w końcu Rycerzami Róży, co jest najbardziej zaszczytnym wyróżnieniem.

Na Krynnie można również grać nowymi rasami. Mianowicie: kenderami, gnomami tinkerami (druciarzami), minotaurami, lizardmenami (jaszczuro-ludźmi) i ogrami Irda. Zrezygnowano jednak z hobbitów i zwyczajnych gnomów. Ale właśnie te zmiany (przede wszystkim wprowadzenie kenderów i gnomów tinkerów) tworzą niepowtarzalny nastrój tego świata.

Podstawowymi podręcznikami do Ansalonu są: *Tales of the Lance*, *Atlas of the DRAGONLANCE* oraz cykl modułów opisujących Wojnę o Lancę. Najważniejsze są chyba jednak książki, bo przede wszystkim dzięki nim Krynn stał się tak popularny. Należy tutaj koniecznie wspomnieć o *Kronikach i Legendach* Margaret Weis i Tracy Hickman.

Jeśli chodzi o Taladas, to podręcznikiami godnymi polecenia są: *Time of the Dragon* i *Taladas: the Minotaurs*.

SpellJammer

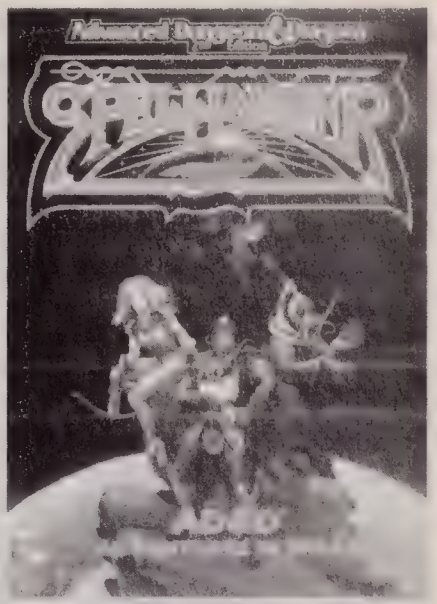
Dlaczego lubię dziką przestrzeń? Ona jest tak WIEEELKA. A poza tym, lubię robić zakupy.

kender Gaeadrelle Goldring, podróżnik

Czy marzyłeś kiedyś o podróżach do gwiazd? Czy pragnąłeś zwiedzać inne planety? Czy chciałeś spotykać obce rasy? Jeśli tak, to teraz masz okazję.

Pierwsza rzecz, o której trzeba wiedzieć rozpoczynając grę w *SpellJammer*, to przyjęcie nowej prawdy, głoszącej, że wszystko co dotąd wiedziałeś o kosmosie to kłamstwo. Tak naprawdę, to cały wszechświat podzielony jest na kryształowe sfery, wewnątrz których znajdują się planety, księżyce i meteory. Widziane przez ciebie gwiazdy są namalowane na powierzchni tych kul bądź też przeświecają z innych. Pomiędzy kryształowymi sferami otaczającymi planety i światy znajduje się flogiston. Tam można spotkać znane wszystkim graczom *AD&D* trzy światy, zamknięte w kryształowych kulach: Oerthem (Greyspace), Torilem (Realmspace) i Krynnem (Krynnspace). Oczywiście jest ich o wiele więcej.

Podróżowanie pomiędzy sferami jest oczywiście możliwe, choć niebezpieczne. Tzw. spelljammowanie polega na pływaniu przez tajemniczą, dziką przestrzeń specjalnie do tego celu przygotowanymi statkami.



Na wielu planetach znajdują się specjalne porty, umożliwiające tym statkom lądowanie i dokowanie.

W przestrzeni żyje wiele obcych ras, które nie zawsze są przyjaźnie nastawione do podróżników. Podczas podróży można poza obcymi napotkać również piratów czy statki widmo. Dlatego też spelljammowanie jest tylko dla odważnych, bowiem walki w przestrzeni są rzeczą często spotykaną.

Większość kampanii w przestworzach zaczyna się w normalnym świecie. Dopiero później, kiedy gracze stają się wystarczająco silni, mogą zacząć podróżować.

Twórcy *SpellJammera* wprowadzili wiele zmian, umożliwiających graczom rozgrywanie przygód w przestrzeni kosmicznej. Podstawowe dotyczą magii – zarówno czarodziejów, jak i kapłanów. Jeśli chodzi o tych ostatnich, to tracą oni swą moc rzucania czarów, kiedy opuszczają sferę, w której ich bóg ma swe wpływy.

Wprowadzono również wiele nowych ras: dracon (smoko-centaur), giff (humanoidalny hipopotam), grommams (goryloподobne humanoidy), hadozee (zwane „pokładowymi małpami"), hurwaeti (antyczna reptillionska rasa), lizardmen (jaszczuro-ludzie), rastipedy (stworzenia insektoidalne), scro (muskularna, goblinopodobna rasa) i xixchil (podobna do modliszki, posiada sześć odnóży). Wprowadzono również nowe rozwinięcia podstawowych klas postaci, nowe zdolności i umiejętności.

W 1994 roku TSR zrezygnował z wydawania podręczników do *SpellJammera*. Do tego czasu ukazało się ich jednak kilkanaście. Godne uwagi są: *SpellJammer Boxed Campaign Setting*, *War Captain's Companion Boxed Set* i *The Complete Spacefarer's Handbook*. Najlepsze moduły to: *Unaer the Dark Fist*, *Goblin's Return* i *Heart of the Enemy*. Wydano również kilka pozycji książkowych w cyklu *The Cloakmaster*.

Ravenloft

Ogarnia cię strach. Księżyc w pełni wisi na niebie. Mgła powoli unosi się z ziemi. Wejdź tylko w jej wirujące opary, a staniesz twarzą w twarz z przerażającymi istotami. Uważaj, bowiem spośród wielu, których otoczyła mgła, tylko nielicznym udało się przeżyć

Ciemne, ponure zamki, odludne miejsca, czarne chmury zasłaniające księżyc – oto są klasyczne ozdobniki gotyckiej tradycji. We wczesnym gotyku powstawały historie pełne tajemnic, przerażenia i pożądania. Historie o pięknych dziewicach, uwięzionych w zamkach, których niewinność zagrożona była przez złych panów. Późniejsze nowele, takie jak *Dracula* i *Frankenstein*, odsuwają takie opowieści na drugi plan. Głównym bohaterem staje się „zło". W tym właśnie klasycznym horrorze leżą korzenie *Ravenloftu*, który powstał w 1982 roku. Wtedy to został wydany moduł *Ravenloft* napisany przez Tracy Hickman i Margaret Weis. Jednakże wtedy nikt jeszcze nie myślał, że stanie się on podstawą nowego, przerażającego świata. W osiem lat później talent Brusa Nesmitha i Andrii Hayday powołał tenże świat – Ravenloft – do życia.

Wieki temu szlachetny wojownik Strahd von Zarovitch zamieszkał w zamku Ravenloft. Był człowiekiem zgorzkniałym, zmęczonym wojną, który zapomniał jak cieszyć się życiem. Wtedy pojawiła się ona. Piękna, mądra, szlachetna i niewinna Tatiana. Była wybranką jego brata, Siergieja, ale Strahd nie mógł poradzić z wielką do miłością, miłością, którą był opętany. Gotów był poświęcić wszystko, aby zdobyć Tatianę, a że wszelkie normalne środki zawiodły, zawarł pakt z ciemnymi siłami i zabił Siergieja. Tatiany jednak nie zdobył. Doprowadził ją tylko do samobójczej śmierci.

Zawierając swój tajemniczy pakt ze „śmiercią", Strahd nieodwracalnie zmienił swą ziemię i swój lud. Otworzył wrota, przez które jego kraj, Barovia, został wciągnięty i przeniesiony w nieznane. Barovia stała się częścią całkowicie odrębnej od wszystkich innych, nowej sfery egzystencji (*semiplane*), a sam Strahd stał się pierwszym prawdziwym wampirem. To wszystko dało początek powstaniu krainy zwanej Ravenloft.

Mijały lata. Z biegiem czasu ta „kraina strachu" stawała się coraz większa. Ze wszystkich światów napływało zło. Pojawiało się coraz więcej złych istot i potworów. Wiele z nich dało początek nowym domenom, które stały się zarówno ich siedzibą i terenem wpływów, jak i więzieniem. Ich władcy, bo każda z domen ma swojego władcę, skazani są na wieczne tortury – nie mogą osiągnąć tego, czego najbardziej pragną. Tam, w krainie przeklętej przez bogów, tkają swe mroczne plany, których częścią możesz stać się i Ty.

Wielu dzielnych ludzi przemierza krainę mgieł. Tylko niektórzy z nich mają wystarczającą moc i wiedzę, by móc przeciwstawić się otaczającym ciemnościom. Jednym z nich jest doktor Rudolf van Richten, nieustraszony badacz i pogromca wampirów, duchów, wilkołaków i innych dzieci nocy. Inni, to ludzie określani mianem Vistani, czyli Cyganie. Jest to lud otoczony aurą tajemnicy. Wielu z nich obdarzonych jest mocą przepowiadania przyszłości, uzdrawiania, czy też rzucania klątw. Podróżują we mgle po krainach Ravenloftu. Nie są przywiązani do swych siedzib, jak władcy domen. To w pewnym sensie najpotężniejsze istoty w Ravenlofcie, bowiem w głębi duszy są wolni.

Każdy, kto gra w tym świecie styka się z wieloma nowymi, wprowadzonymi przez jego twórców zasadami. Dodano nowe reguły, które pozwalają lepiej przekazywać i lepiej odgrywać emocje, nieodłącznie związane z gotyckim horrorem. Poruszający się po krainie mgieł mają szanse zetknąć się z koszmarem, który nie tylko odmieni ich ciała, ale nawet umysły i dusze.

Reguły te powstały po to, aby siedzący przy stole i opychający się popcornem gracze nie roześmiali się Mistrzowi Gry w twarz, kiedy ten opisuje przerażające potwory i mrożące krew w żyłach sytuacje. Zasady te mają pomóc określić, jak ich bohaterowie powinni reagować, by gra stała się bliższa rzeczywistości.

Autorzy Ravenloftu radzą, aby mające w nim grać drużyny przenosiły się z innych światów. Każdy, bez względu na charakter, rasę czy poziom, może przenieść się do tej mrocznej krainy. Prowadzące tu wrota są zawsze otwarte i każdego podróżnika może otoczyć mgła, która przeniesie go do tego świata; są jednak zawsze zamknięte, dobrze strzegąc tajemnic Ravenloftu, dla próbujących ten koszmar opuścić i tylko niewielu udaje się stamtąd uciec.

Podstawowymi podręcznikami, które przybliżają nam Ravenloft, są: *Realm of Terror* i *Forbidden Lore*, *Ravenloft New Edition*, a najsłynniejsze moduły to: *Feast of Goblyn*, *From the Shadows*, *Roots of Evil*, *Adam's Wrath* i *Created*. Podręcznikami, o których nie należy zapomnieć, są także tzw. *Van Richten's Guides*, opisujące dokładnie legendarne, najpotężniejsze z tamtejszych istot, takie jak wampiry, wilkołaki i im podobne. Dotychczas pojawiły się cztery z nich, a w przyszłym roku zapowiadane są kolejne dwa. Spośród pozycji książkowych godne polecenia są: *Vampire of the Mist*, *Dance of Dead* i *Enemy Within* napisane przez Christi Golden oraz powieść *I, Strahd* P.E. Elroda.

Wszyscy fani horroru gotyckiego mogą liczyć na miłą niespodziankę, którą zgotował im koncern TSR. Mianowicie w listopadzie 1994 roku ukaże się nowy *Ravenloft*, którego akcja toczy się na XIX wiecznej Ziemi. Każdy, kto marzył o przygodach, jakie przeżył Sherlock Holmes, powinien zapoznać się z *Masque of Red Death and Other Stories*.

Dark Sun

Wobraź sobie bestię, która jest większa od mekillota, szybsza od elfa i silniejsza od olbrzyma. To jest tylko niewielki obraz niebezpieczeństw, które mogą cię spotkać na pustyni.*

bezimienny podróżnik

(*mekillot – kilkutonowy gad, służący jako zwierzę pociągowe)

Stań twarzą w twarz z ogniem Czarnego Słońca. Przemierz zniszczone przez magię pustynie Athasu – jedynego znanego kontynentu tego zapomnianego przez bogów świata. Poznaj siłę swojego umysłu. I walcz, by przeżyć.

Kiedyś Athas był cywilizowanym rajem. Prawie cały jego obszar pokrywały lasy, w których żyły elfy, zwierzęta i ptaki. Z zamieszkałych przez krasnoludy górach wydobywano szlachetne metale. Tam też miały swój początek rzeki, które przecinały cały kontynent i wpływały do oceanu. Wiele ras żyło tu kiedyś w pokoju w pięknych i nowoczesnych miastach. Ale zawistni ludzie poczuli, że mają dla siebie za mało miejsca. Wtedy to Raajat, potężny mag i przywódca, postanowił wyeliminować wszystkie inne rasy. Powołał do życia „Czempionów Raajata". Dowodzili oni armiami, których głównym zadaniem stało się masowe mordowanie krasnoludów, elfów, hobbitów i innych ras. Rozpoczęła się prawdziwa rzeź, wróżąca tym rasom nieuchronną zagładę. Athas stał się polem walk, podczas których dziewicze lasy zostały wyparte przez pustynie, morze zmieniło się w sól, a rzeki wyschły. Z przepięknych miast pozostały ruiny, które przysypał piasek. Wiele ras zostało starych z powierzchni ziemi. Przetrwało jedynie kilka, a pośród nich elfy, krasnoludy i hobbici. Raajat zniknął, a jego czempioni stali się władcami wszystkiego, co pozostało po dawnym świecie. Najpotężniejszy z nich, Borys, odpowiedzialny za holocaust krasnoludów, stał się smokiem i od tysiąca lat rządzi całym Athasem. Pozostali zostali królami-magami – istotami, które są tylko na wpół ludźmi. Walczą pomiędzy sobą na obszarze tej zruinowanej krainy. Dotąd przetrwało jedynie sześciu z nich, a każdy rządzi swoim miastem. Siódme miasto, Tyr, zwane jest wolnym. Jego mieszkańcy wyzwolili się z mocy króla Kalaka. Bunt został wzniecony przez gladiatora Rikusa, szlachcica Agisa i czarodziejkę Sadirę. Ta właśnie trójka, wspomagana przez teraźniejszego króla Tyru, Tithian, zabiła złego Kalaka.

Athas stał się pustynią, w której jedynie niewielkie obszary są porośnięte lasem lub inną roślinnością. W jego większej części woda stała się bezcenna. Deszcz pada tu raz na pokolenie. Metal również stał się bardzo rzadki i niezwykle cenny. Istnieje tylko jedna jego kopalnia na całym obszarze Athasu. Magowie zostali przez wszystkich znienawidzeni, bowiem uważa się, że na nich spada odpowiedzialność za zniszczenie świata.

Rasy, które przetrwały wojnę, uległy przemianie. Elfy stały się dwumetrową, znienawidzoną rasą, przemierzającą olbrzymie obszary pustyni. Krasnoludy również stały się większe i bardziej masywne, zaczęły golić brody oraz głowy. Hobbici zdziczeli i zamieszkali w jednym z niewielu istniejących lasów. Zaczęli żywić się innymi inteligentnymi istotami. Powstały również nowe rasy: ml – wysterylizowana, bezwłosa krzyżówka człowieka z krasnoludem (hodowana na areny lub do ciężkiej pracy fizycznej), półgiganci – magicznie stworzona rasa (silna, ale niezbyt inteligentn) oraz threekreeny – potężne insekty o sześciu odnóżach.

W miastach rządzą królowie-magowie, a ich podwładnymi są templarzy – kapłani, którzy otrzymują moc od swych panów. Na obszarze całego Athasu panuje niewolnictwo. Niewiele istot jest wolnych. Jedynie kupcy, których dobrze strzeżone karawany krążą pomiędzy miastami, i rody szlacheckie, mogą mieć nadzieję na pozostanie wolnymi. Podstawową rozrywką mieszkańców Athasu są walki gladiatorów. W każdym z miast jest arena, na której odbywają się pokazy.

Twórcy świata *Dark Sun* wprowadzili wiele zmian w stosunku do typowego *AD&D*. Pojawiły się nie tylko nowe rasy, ale również zmieniły się stare. Powstały nowe systemy tworzenia bohatera, dzięki którym jego współczynniki mogą sięgać powyżej 20, co w typowym świecie jest rzadkością. Zmiany dotyczą również profesji. Zrezygnowano z paladyna, który, jak twierdzą twórcy, jest postacią nie mającą w tym świecie prawa istnienia. Natomiast pojawił się gladiator – wojownik, który został wyszkolony do walki na arenie. Wprowadzono również dwa rodzaje magów: defilerów – czerpiących swą moc z otaczającego ich życia roślinnego i zwierzęcego (niszczących je przy okazji), oraz preserwerów – którzy rzucają czary, nie niszcząc środowiska. Zmianie również uległa profesja kapłańska. Kapłani nie wierzą teraz w bogów, a w żywioły, które dają im moc. Druidzi otrzymali nowe umiejętności i kolejnego wroga - defilera. Pojawili się również templarzy, którzy moc posługiwania się magią otrzymali od królów-magów. Złodzieje rówież zostali zmienieni. Typowy złodziej ma teraz więcej zdolności, a bard nie posiada już umiejętności rzucania czarów. Stał się za to mistrzem trucizn, zabójcą do wynajęcia. Wprowadzono również profesję, która w innych światach jest opcjonalna – psionika.

Jedną z ciekawszych zmian, jaka została wprowadzona przez twórców, jest możliwość, a raczej konieczność, posiadania przez każdą postać dzikiego talentu psionicznego, który losuje się ze specjalnej tabeli znajdującej się w *The Complete Psionics Handbook*.

Nowością jest również wprowadzenie czarów z 10 poziomu magii. Jeśli człowiek lub półelf mag jest jednocześnie psionikiem, to przechodząc z 20 na 21 poziom doświadczenia automatycznie otrzymuje moc rzucania tych czarów. Wtedy też zaczyna się zmieniać i staje jakby jednoprofesyjny. W wypadku preserwera zaczyna zmieniać się w awaniona – magiczną i tajemniczą dobrą istotę. W wypadku defilera – w smoka, nasienie wszelkiego zła. Ostatnia z tych bolesnych zmian ma miejsce, gdy postać przechodzi z 29 na 30 poziom i wtedy przybiera swój ostateczny wygląd.

Kapłani również otrzymali nowe poziomy magii. Mogą teraz rzucać czary z 8, 9 i 10 poziomu. Oni również się zmieniają. Jeżeli człowiek-kapłan jest jednocześnie psionikiem, to podczas podnoszenia się z 20 na 21 poziom zaczyna posiadać moc przemiany w żywioł, w który wierzy. Na im wyższym jest poziomie, tym częściej i na dłużej może się zmieniać. W końcu, na 30 poziomie, kapłan na dobre staje się żywiołem.

Podstawowym podręcznikiem opisującym Athas jest wydany w 1991 roku *Dark Sun Boxet Set* opracowany przez Troy'a Denninga i Thimothy'ego B. Browna. Drugą ważną pozycją jest napisany przez Browna *Dragon Kings*. Podręcznikiem, bez którego nie można się obejść w Dark Sunie, jest *The Complete Psionic Handbook*. Podstawowa pozycja książkowa to piecioksiąg *Prism Pentand* Troy'a Denninga.

Al-Qadim

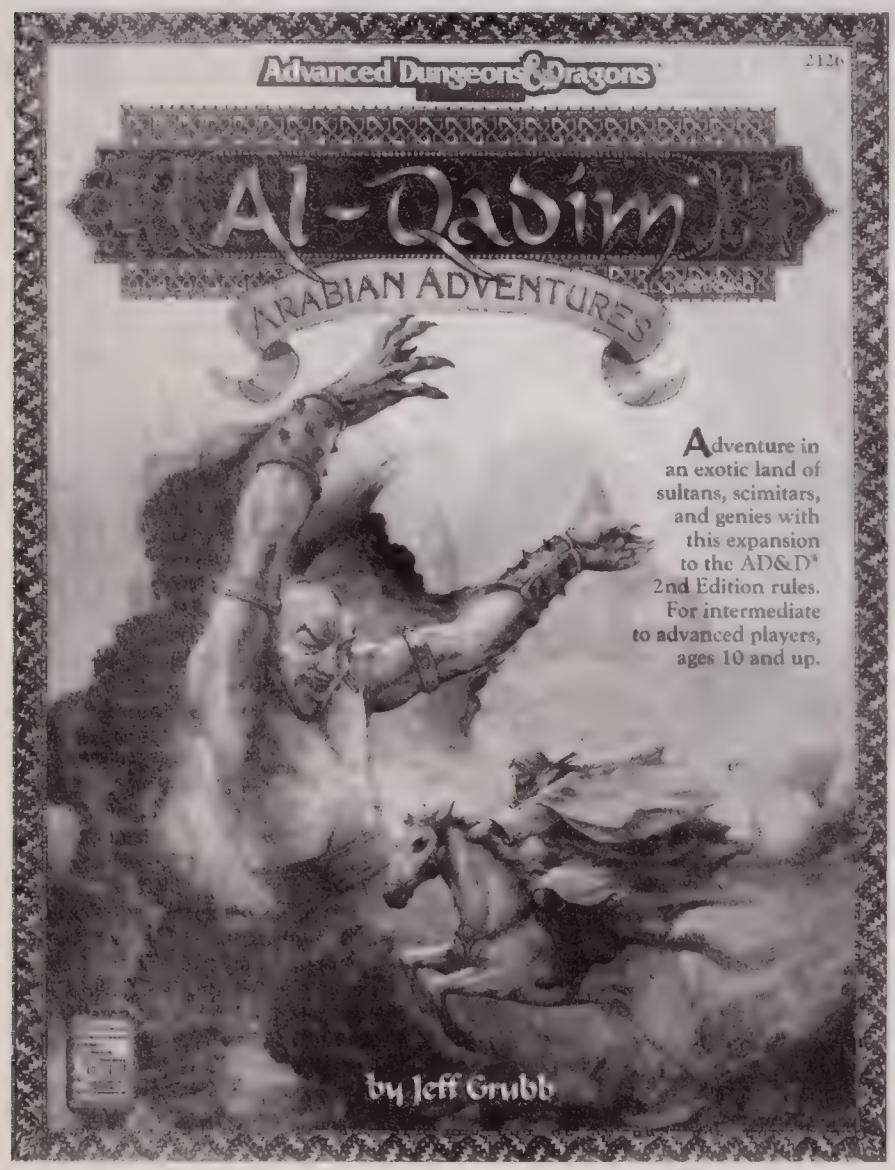
Twój latający dywan czeka: wsiadaj i niech rozpoczną się magiczne podróże. Niech Przeznaczenie będzie z tobą, ponieważ nie mamy innego Przeznaczenia poza tym, które jest nam dane.

Latające dywany, upiorne wiedźmy i dżiny wznoszące się z piasku w tumanach dymu i ognia – te cuda, wplecione w opowieści Szecherezady, oczarowały króla na tysiąc i jedną noc.

Al-Qadim ujrzał światło dzienne w roku 1992 za sprawą Andrii Hayday i niestrudzonego Jeffa Grubba. Był on zainspirowany po części historią imperium arabskiego, które było domem wielkich wojowników, odkrywców, kupców, mędrców i wspaniałej cywilizacji Orientu. Z drugiej strony świat ten powstał w oparciu o Arabię, jaką znamy z legend – pełną dżinów, ghouli, szalonych magów i młodych kobiet, obdarzonych darem prawdziwego widzenia. Twórców inspirowały również holywoodzkie filmy, dzięki którym zetknęli się oni po raz pierwszy (i nie ostatni) z tą orientalną kulturą.

Teoretycznie Zakhara może leżeć gdziekolwiek w świecie fantasy, ale oficjalnie położona jest w *Forgotten Realms*, na południe od Fearûnu i na południowy zachód od Kara-Turu. Od północy i zachodu Zakhara otoczona jest przez Wielkie Morze (Bahr Al-Kibar). Daleko na wschodzie rozciąga się Morze Obcych (Bahr Al-Ajamai), a na południu od niej leży archipelag tysiąca wysp na Zatłoczonym Morzu (Bahr Al-Izdiham). Niemal cała powierzchnia Al-Qadim pokryta jest pustyniami, ale znajdują się tu również i kamieniste wyżyny, postrzępione góry oraz stepy, które na wiosnę zmieniają się w zielony dywan.

Zakhara to zaprawdę przedziwna kraina, zamieszkała nie tylko przez ludzi, ale i efly, półelfy, krasnoludy, gnomy, orki, a nawet ogry – wszystkie żyjące w pokoju tuż obok siebie. Kraina, w której nie rasa, a raczej styl życia dzieli mieszkańców na dwie podstawowe grupy: nomadów – Al-Badia i na tych, którzy nimi nie są – Al-Hathar. Nomadzi zamieszkują najdziksze obszary Zakhary, tam gdzie ludzie są tak blisko bogów, jak śmierci. Ich potrzeby są proste: woda, jedzenie i pastwiska, na których mogliby wypasać swe stada. Ich bogactwo nie leży w przedmiotach, ale w niezależności. Natomiast Al-Hathar prowadzą osiadły tryb życia. Do nich zalicza się rzemieślników, artystów, kupców itd. Tylko niewielu z nich posiada pieniądze. Większość jest biedna. Ich małe i proste domy zrobione są z glinianych cegieł i pokryte strzechą. Zazwyczaj stawiane są wokół oaz lub studni.



Al-Hathar patrzą na Al-Badia z wyższością, a nawet z pogardą. I vice versa. Nawet najbiedniejszy wieśniak wierzy, że jest kulturalniejszy i bardziej cywilizowany od nomadów, jako że ma dach nad głową. Al-Hathar uważają również, że jako prowadzeni przez wykształconych kapłanów, są bardziej religijni, przez co są bliżej bogów. Al-Badia mają oczywiście inną opinię. Wszyscy nomadzi uważają, że są równi sobie przed bogami, jak i przed przeznaczeniem, czego nie można powiedzieć o Al-Hathar. Jednakże pomimo tylu różnic w stylu życia, mieszkańcy Zakhary współżyją w pokoju.

W życiu każdego mężczyzny lub kobiety olbrzymią rolę odgrywa honor, miłość i lojalność wobec rodziny, czystość, gościnność, religioność i przeznaczenie. Kilka przysłów, które krążą pośród mieszkańców Zakhary, najlepiej to zilustruje.

Życie bez honoru nic nie znaczy.
Człowiek bez rodziny nie jest człowiekiem.
Gość jest panem w domu.

Witaj w Zakharze, krainie Przeznaczenia. Aby lepiej oddać realia arabskiego świata twórcy Al-Qadimu wprowadzili kilka istotnych zmian. Pierwsza z nich dotyczy kapłanów. W przeciwieństwie do swych odpowiedników w innych światach, ich moc nie zależy od boga, którego wyznają, a od wybranego przez gracza, dodatkowego rozwinięcia profesji kapłana.

Wprowadzono również nowy rodzaj maga – Sha'ir, który nie rzuca czarów w sposób tradycyjny. Jego moc polega na umiejętności przywoływania dżinów, które wykonują powierzone im zadania i przynoszą wymagane czary.

Ciekawostką jest wprowadzenie rzutu na Przeznaczenie. Używa się go, kiedy postać jest w trudnej sytuacji (np. spada z latającego dywanu na ziemię z wysokości kilometra). Jeżeli test będzie pozytywny, MG ma prawo (a nawet obowiązek) pomóc graczowi (w wypadku rozpatrywanym powyżej może pojawić się wielki orzeł, złapać bohatera w szpony i ...). Jeżeli Przeznaczenie się odwróci (test będzie negatywny), to postać może spotkać śmierć, albo nawet coś gorszego.

Kolejną nowością jest *Złe oko*. Dzięki tej zdolności, którą posiada większość dżinów (i nie tylko), można sprowadzić na kogoś wielkie nieszczęście. Jest ona jednak zarezerwowana przede wszystkim dla MG.

Podręczniki, w których opisana jest kraina Przeznaczania, to przede wszystkim *Arabian Adventures* i *Land of Fate Boxed Set*. Spośród przygód godna uwagi jest *Assasin Mountain* oraz *Golden Voyages*, która jest również podręcznikiem.

Planescape

Możemy wybaczyć fakt, że zabiłeś dwa Yugolothy, Obcy, zanim zorientowałeś się gdzie jesteś. Ale wymówiłeś nazwę naszego miasta „Sijil", a nie „Sigil" i tego ci nie zapomnimy.
Jej Wysokość Rastina Tollin

Odkryj multiversum – wszechświat innych sfer egzystencji! Wstąp do nieskończonych, różnorodnych uniwersów, światów poza materialną płaszczyzną. Zbadaj Sigil – Miasto Drzwi, wypełnione przejściami do każdego miejsca każdej ze znanych sfer egzystencji. Wszystkim, czego potrzebujesz, jest właściwy klucz.

Planescape to nowy produkt TSR. Pierwszy podręcznik to tego nowego „świata" po-

jawił się kwietniu 1994 roku. Jest to *Planescape Campaign Setting*. Dzięki temu podręcznikowi gracze zdobyli nowe możliwości. Dotąd tylko najpotężniejsi magowie mogli zwiedzać bezlik wszystkich tych wspaniałych wszechświatów. Przeszłością są już niewyobrażalne odległości i niesamowite przeszkody, które tylko najpotężnieszy z potężnych mógł mieć nadzieję pokonać. Teraz nawet najbardziej zielony awanturnik może odbyć podróż do innych sfer egzystencji; chociaż szanse przeżycia są tam inną sprawą.

Pewnie zastanawiacie się czym jest Sigil. To miasto położone w krainie zwanej Outlands (zewnętrzne krainy), która leży w środku wewnętrznych sfer. Stąd prowadzą drogi do wszystkich światów innych sfer. Tutaj, w Sigil i Outlands, żyją i mieszkają obok siebie przedstawiciele prawie wszystkich rodzajów istot. Jest tu możliwe coś, co gdzie indziej byłoby nie do pomyślenia, byłoby tylko snem czy raczej koszmarem. Żyjące tu istoty kierują się każde swoją własną filozofią życia. To nie rasa, czy profesja tworzy istotę, ale właśnie filozofia. Mieszkańcy Sigil podzieleni są na frakcje w zależności od sposobu postrzegania wszechświata. Każda frakcja ma swoją hierarchię i swoje moce. Każdy gracz pochodzący z tego świata będzie im również podlegał. Jest tylko jedna osoba poza tymi wszystkimi frakcjami – tajemnicza i potężna Lady of Pain (Pani Bólu). To jej moc powstrzymuje bogów przed wkroczeniem do Sigil.

Mistrz Gry pragnący prowadzić *Planescape* ma do wyboru dwie wersje rozpoczęcia kampanii: może od razu zacząć grę w tym świecie, korzystając z nowych ras (bariaur – skrzyżowanie mężczyzny z baranem lub kobiety z owcą; githzerai – humanoidy podobne do ludzi; tieflingi – skrzyżowanie człowieka z innymi istotami) i zasad podziału na frakcje lub też drużynę sprowadzić z innego świata w sam środek Sigil.

Wprowadzono tu opis wpływu każdej ze sfer egzystencji na magię. Zmieniono tym sposobem działanie niektórych czarów. Opisano również sposoby podróżowania pomiędzy sferami.

Andrzej „Jasper" Miszkurka
Tomek „Signur" Kreczmar

JESZCZE WIĘCEJ TYTUŁÓW...

Szukaliście, szukaliście, więc znaleźliście.
To szukajcie dalej.

Thief's Screen
Treasure Chest
Treasure Maps
Wilderness Survival Guide
Wizard Spell Cards
Wizard's Chalenge Adventure
Wizard's Chalenge II Adventure
Wizard's Player Pack
Wizard's Screen

AD&D Mystara - nowy świat

Mystara Karameikos: Kingdom of Adventure Audio CD Campaign Setting

Hail the Heroes Audio CD Adventure
Mystara MC Appendix
Night of the Vampire Audio CD Adventure
Poor Wizard's Almanac & Book of Facts

Forgotten Realms

Forgotten Realms New Edition Campaign Setting
Forgotten Realms Adventure
Player's Guide to the Forgotten Realms Campaign

Anauroch
Atlas of the Forgotten Realms
Aurora's Whole Realms Catalog
Blood Charge
City of Gold
City of Splendors Campaign Expansion
Code of the Harpers
Cormyr
Drow of Underdark
Elminster's Ecologies
Elves of Evermeet
Endless Armies
Fires of Zatal
Forgotten Realms Book of Lairs
Gold & Glory
Great Glacier
Hall of Heroes
Horde Campaigns
Hordes of Dragonspear Adventure
"Marco" Volo: Arrival Adventure
"Marco" Volo: Departure Adventure
"Marco" Volo: Journey Adventure
Menzoberranzan Campaign Expansion
Ninja Wars
Pirates of the Fallen Stairs
Ronin's Chalenge
Ruins of Myth Drannor Campaign Expansion
Ruins of Undermountain Adventure
Ruins of Undermountain II: The Deep Levels Adventure
Storm Riders
Test of the Samurai
The Black Courser
The Dalelands
The Doom of Daggerdale Adventure
The Horde Campaign Setting
The Jungles of Chult & Adventure
The Shining South
Volo's Guide to Waterdeep
Volo's Guide to the North
Volo's Guide to the Sword Coast

Ravenloft

AD&D Ravenloft Realm of Terror Campaign Setting
Ravenloft Forbidden Lore Campaign Expansion
Ravenloft Campaign New Edition Setting
Masque of the Red Death & Other Tales Campaign Expansion

Adam's Rath Adventure
Book of Crypts
Castle Forlorn
Dark of the Moon Adventure
Darklords
From the Shadows Adventure
Hour of the Knife Adventure
House of Strahd Adventure
Howls in the Night Adventure
Islands of Terror
MC10 Ravenloft Appendix, Vol. 2
MC Ravenloft Appendix, Vol. 3
Night of the Walking Dead Adventure
Roots of Evil Adventure
Ship of Horror Adventure
The Awakening Adventure
The Created Adventure
Thoughts of Darkness Adventure
Touch of Death
Van Richten Guide to the Ancient Dead
Van Richten Guide to the Created
Van Richten Guide to the Ghosts
Van Richten Guide to the Lich
Van Richten Guide to the Vampires
Van Richten Guide to the Werebeasts
Web of Illusion Adventure

DragonLance

DragonLance Tales of the Lance Campaign Setting
Player's Guide to Dragonlance Campaign

Dragon Dawn
Dragon Keep
Dragon Knight
Dragon Magic
Dragon's Rest
DragonLance Book of Lairs Adventure
DragonLance Classics, Vol. 2
DragonLance Classics, Vol. 3
Dwarven Kingdoms Campaign Expansion
Flint's Axe Adventure
Knight's Sword Adventure
Leaves from the Inn of the Last Home
Otherlands
Taladas the Minotaurs
The Land Reborn Adventure
Unsung Heroes
Wild Elves Adventure

Al-Quadim

Arabian Adventures
Land of Faith Campaign Expansion

A Dozen & One Adventures
Assasins Mountain & Adventure
Caravans & Adventure
Cities of Bone & Adventure
City of Delights & Adventure
Corsairs of the Great Sea & Adventure
Golden Voyages & Adventure
Ruined Kingdoms & Adventure
Secrets of the Lamp & Adventure
The Complete Sha'ir's Handbook

Dark Sun

Dark Sun Campaign Setting
Dragon Kings Hardbound

Arcane Shadows Adventure
Asticlian Gambit Adventure

Dalszy ciąg tytularnej wyliczanki jak poprzednio – nieco dalej, więc szukajcie

RAFAŁ GAŁECKI

OCZY SMOKA

WSTĘP

„Oczy Smoka" są scenariuszem dość obszernej, niezależnej przygody, przeznaczonej do odgrywania według zasad drugiej edycji systemu *Advanced Dungeons & Dragons* (ale także *Kryształów Czasu* – patrz na koniec) dla cztero- do sześcioosobowej grupy o poziomach doświadczenia od 4 do 7 (optimum stanowiłaby łączna suma poziomów, wynosząca około 30). Jest to kampania, której pierwszą część – epizod „Ponury Kruk" – prezentujemy w tym numerze. W grupie zasadniczo powinni się znaleźć mag i kapłan, przydatny okazałby się również złodziej; raczej niezbyt wskazane jest uczestnictwo paladyna. Najlepiej też by było, gdyby charaktery nie wykraczały zbytnio poza neutralny; przewaga i dominacja charakterów skrajnych, zwłaszcza praworządnego dobrego, mogłaby spowodować szereg sytuacji konfliktowych, w konsekwencji znacznie zakłócających fabułę i przewidziany tok zadrzeń. Napisałem tę przygodę z myślą o tym, że będzie ona prowadzona zgodnie z założeniami kompletu podręczników, opisujących świat *Ravenloft*, jako że struktura tego „świata mgieł" jest zgodna z wymogami gotyckiego horroru, w dużej mierze stanowiącego główne tło akcji gry. Nie mogę jednak wymagać od wszystkich posiadania w/w zestawu, tak więc jedynie ograniczę się do kilku niezbędnych wskazówek istotnych dla Mistrzów, którzy znają *Ravenloft* i wybiorą możliwość przedstawienia swoim graczom przygody w wersji przeze mnie polecanej. Pozostawiam drogę wyboru, każdy MG sam zadecyduje na jakich materiałach się oprze, korzystając z dostępnego mu lub nawet przez siebie opracowanego opisu świata. Jedyne żądanie, jakie stawiam wszystkim MG w kwestii tej „uniwersalnej dopasowywalności różnych światów" dotyczy nadania grze właściwego fabule klimatu horroru rodem z literackiej wizji czasów gotyku (polecam z tego gatunku *Draculę* Stokera czy choćby *Imię Róży* Umberto Eco). Powodzenie scenariusza zależy w dużym stopniu od umiejętnego oddania nastroju grozy, napięcia, atmosfery oczekiwania na nieznane. Mistrz powinien oddziaływać na emocje graczy, starając się w danej sytuacji wywołać autentyczne poczucie zagrożenia, strach, wrażenie osaczenia lub też histeryczny śmiech. Potencjalne możliwości takiej manipulacji wynikają z pozycji Mistrza w grze – dzięki prawu operowania otoczeniem bohaterów, może on do pewnego stopnia kontrolować ich zachowania, a przez to wpływać na graczy, przez których ci bohaterowie są prowadzeni. Nie należy oczywiście przesadzać, aby gracze nie „umarli ze strachu" lub, co bardzie prawdopodobne – nie przerwali gry z powodu przesytu. Fabuła jest wielowątkowa, podzielona na kilka **Epizodów**, powiązanych siecią wzajemnych relacji. Scenariusz ma tak pomyślaną strukturę, by pozwalała ona graczom na swobodny wybór działań, nie narzucając niczego siłą i nie ograniczając poprzez ściśle określony cel, do osiągnięcia którego wiedzie tylko jedna droga. Cel przygody stanowi dla graczy tajemnicę, którą muszą poznać własnymi siłami. Przygoda powstała w oparciu o standardowy schemat scenariusza, występujący w wydawanych przez TSR modułach i magazynach Dungeon oraz Dragon, pozwalający na wprowadzenie własnych modyfikacji i zmian w fabule. Każdy Mistrz może łatwo dostosować poszczególne wątki do własnych potrzeb i indywidualnych możliwości własnej grupy; wyreżyserować całość, posługując się tekstem scenariusza – pomijając lub rozwijając wątki według własnego uznania, traktując scenariusz jako zbiór wielu danych, które, niczym klocki lego, pozwalają zbudować fabułę na wiele sposobów. Doświadczony Mistrz potrafi docenić wygodę, jaką zapenia taka struktura modułu. Prawo zmian oczywiście odnosi się również do wszelkich występujących w przygodzie nazw własnych. Będę posługiwał się terminami oryginalnymi z angielskiego wydania *AD&D* (aby uniknąć nieporozumień, spowodowanych różnie tłumaczonymi pojęciami), używając polskich odpowiedników jedynie w przypadkach bezspornych przez swą jednoznaczność i powszechność. Wszelkie przeznaczone dla graczy materiały, jak również szczegółowe dane o pierwszoplanowych bohaterach niezależnych, opisy nowych przedmiotów itp. zamieszczam na końcu przygody. Cały poniższy tekst jest przeznaczony wyłącznie dla oczu Mistrza; osoby decydujące się na grę nie powinny go czytać, mając pełną świadomość, że oznaczałoby to rezygnację z całej przyjemności gry i zepsuło dobrą zabawę innym graczom. Mistrzom życzę sprawnego prowadzenia, a graczom przyjemnej gry. Powodzenia!

Epizod I: „Ponury Kruk"

1.0 MG musi założyć, że drużyna znajduje się na kontynencie, w którymś z portowych miast. W poszukiwaniu „roboty" trafia w końcu do kapitanatu, gdzie dowiaduje się, że może się nająć do ochrony któregoś z małych statków kupieckich. Praca jest dobrze płatna, oczywiście dla zwykłych najemników – sztuka złota dziennie, wspólna kajuta i wyżywienie plus zapłata ekstra do 100 stuk złota za „wykazanie się". Urzędnik mówi: „Być może jeśli porozmawiacie z którymś z kapitanów, uda wam się go przekonać, żeby podniósł stawkę. Ostatnio na szlakach kupieckich znowu pojawili się piraci. Dowodzi nimi Herman Rzeźnik. Ten łotrzyk jakiś czas temu zbiegł z kamieniołomów i wrócił na morze, by łupić bogatych kupców. Książęce galeony są zbyt wolne, aby dogonić lekką i zwrotną „Łasicę", jak nazywa się jego przeklęty, piracki dwumasztowiec. Dlatego teraz najemnicy są bardzo mile widziani na portowym nabrzeżu. Ale wy... Zdaje mi się, że należycie do tych, którzy określają się mianem poszukiwaczy przygód i chyba taka robota nie będzie wam za bardzo w smak, co? No, cóż... – urzędnik zawiesza na chwilę głos, coś mrucząc coś do siebie pod nosem. – Jest taki jeden statek, nazywa się „Ponury Kruk"... Jego kapitan, a zarazem jakby właściciel, niejaki sir Orlando, nie cieszy się zbyt dobrą reputacją. Nie jest to statek kupiecki, zresztą jego nazwa mówi sama za siebie. Kapitan Orlando zajmuje się różnymi ciemnymi interesami, przyjmuje takie zlecenia, których nie podjąłby się nikt inny; mówią nawet, że przemyca narkotyki, ale nikt mu tego do tej pory nie udowodnił. Podobno tropi teraz „Łasicę". Gdybyście się do niego zgłosili, może zaoferowałby wam trochę większą sumę. Jednak osobiście szczerze to odradzam. Czasem lepiej jest zarobić mniej, niż ryzykować dla fortuny. W każdym razie ja was ostrzegałem..." Urzędnik nic już więcej na ten temat nie powie, bowiem tylko tyle wie.

1.1 Jeżeli drużyna zgłosi się do kapitana jakiegoś innego, niż "Ponury Kruk" statku, zaoferuje on jej w/w stawkę, ewentualnie po dłuższej rozmowie (odpowiednia argumentacja) – dwa razy więcej lub nawet trzy razy więcej, jeśli będzie z nim rozmawiał bohater o Charyzmie 15 lub wyższej. Jednak w tym przypadku oznacza to, iż ta przygoda nie może być rozegrana – niestety MG musi poczekać na następny numer MiM i w nim szukać niezbędnych informacji.

Statek będzie żeglował Jedwabnym Szlakiem (patrz – następny odcinek). Przez pierwsze kilkanaście dni podróż będzie przebiegała bez większych zakłóceń. Później statek zostanie dopadnięty przez potężną burzę i będzie musiał zawinąć do portu na Kolebie, aby w doku dokonać naprawy poważnych uszkodzeń. I to już będzie – **Epizod II**, „Koleba".

1.2 Drużyna może zgłosić się do kapitana Orlando. Z łatwością znajdą w porcie dwumasztowego „Ponurego Kruka"– wyróżnia się on wśród innych statków swymi malowanymi na czarno burtami. Samego kapitana jednak nie odnajdą, marynarze powiedzą, że „jest gdzieś na mieście w interesach i wróci kiedy wróci". Skierują natomiast bohaterów do bosmana, który siedzi właśnie w Tawernie Braci Nożowników. Bosmana zwą Kopyto.

1.3 Tawerna „U Braci Nożowników" jest knajpą raczej podłej kategorii, słynie jednak z trzech rzeczy. Po pierwsze, dwaj prowadzący ją bracia-bliźniacy od czasu do czasu urządzają pokazy rzutów nożami, a są w tym naprawdę dobrzy; po drugie, zbiera się w niej marynarska elita, prawdziwe wilki morskie: bosmani i doświadczeni marynarze, którzy niejedno już przeżyli w ciągu wielu lat na morzu; po trzecie, tu właśnie toczą się najbardziej zacięte, a przy okazji najwyżej obstawiane pojedynki w siłowaniu się na rękę.

1.3.1 Zasady siłowania się na rękę:

Każda runda trwa 10 sekund.

Pierwsza runda – uzyskanie przewagi. Obaj przeciwnicy robią test na Siłę, przy czym dodaje się modyfikator +1 za każdą biegłość typu: zapasy (*wrestling*), pięściarstwo (*punching*), każdy rodzaj kowalstwa i dodatkowo +1 za praktykę (częste siłowanie się na rękę) oraz oczywiście za każdą w/w biegłość podwójną. W tej rundzie procenty Siły ponad 18 nie mają znaczenia. Wygrywa ten,

którego rzut k20 był wyższyod rzutu przeciwnika, a jednocześnie nie przekroczył swojej Siły. Rzeczywisty rzut, równy 20 lub większy od Siły, oznacza przegraną. Rzeczywisty rzut = 1 automatycznie wygrywa. Jeżeli obaj przeciwnicy mają rzuty wyższe od Siły – żaden z nich nie uzyskał przewagi i procedurę należy przesunąć do następnej rundy, modyfikując Siłę o +1 u tego, który ma wyższą Budowę Fizyczną – i tak do skutku, aż któryś uzyska przewagę, czyli założy swemu przeciwnikowi tzw. „łychę".

Druga runda – przetrzymanie. Zajmuje to maksymalnie tyle rund, ile punktów ma najniższa BF któregoś z przeciwników. Obaj wykonują test na BF modyfikowaną jedynie przez +2 punkty za „łychę" i -3 za brak praktyki. Trwa do momentu, aż któryś wygra (przeprowadzanie testu podobnie jak wyżej), przy czym w każdej kolejnej rundzie „przetrzymywania" z powodu zmęczenia mięśni BF zmniejsza się u obu o 1 punkt – jest więc coraz trudniej; albo do czasu, kiedy BF któregoś spadnie do zera. W jednym i drugim przypadku należy przejść do rundy „rozłożenia".

Runda – rozłożenie przeciwnika.

W tej rundzie wygrywa, zwyciężając jednocześnie w całym pojedynku ten z przeciwników, który po prostu ma większą Siłę, przy czym uwzględnia się następujące modyfikatory: +1 dla zwycięzcy rundy „przetrzymania"; jeśli nikt jej nie wygrał: -1 dla tego, któremu BF spadła do zera; + k100, jeżeli Siła obu już po uwzględnieniu poprzedniego modyfikatora +/-1 jest taka sama, przy czym brane są już pod uwagę procenty Siły ponad 18, a dzięki dodaniu wykonanego poprzednio rzutu % może osiągnąć i przekroczyć 19, tzn. np: Siła 18.45 + wylosowany rzut 78 daje ostatecznie Siłę 19.23.

Stawki w tawernie „U Braci Nożowników" wahają się zwykle od jednej do dziesięciu sztuk złota, ale czasami mogą też sięgać pięćdziesięciu lub zawrotnej sumy stu, gdy pojedynek toczą jacyś naprawdę słynni „siłacze". Często wysokość stawek zależy od wprowadzenia różnych „urozmaiceń", np. postawienia na stole dwóch zapalonych ogarków, które parzą opadającą dłoń przegrywającego (k3 obrażeń i -2 do trafienia z tej ręki, aż do wyleczenia).

1.3.2 Knajpa jest tłoczna, zewsząd dobiegają szanty i sprośne piosenki, ryczane ochrypłym basem przez pijanych marynarzy, przerywane raz po raz stukotem zderzanych kufli i salwami głośnego śmiechu. Są tu sami marynarze, żadnych kobiet.

1.3.3 Jest szansa 20%, że zaraz po wejściu bohaterów do tawerny jakiś pijany marynarz wyleje piwo na kogoś z drużyny (losowo wybranego). Jeżeli bohater zażąda przeprosin, pijak w odpowiedzi głośno beknie mu prosto w twarz i wybuchnie śmiechem. Bohater może go pozostawić w spokoju, wtedy nic się nie stanie. Jeśli jednak spróbuje się w jakiś sposób odegrać, pijak rozpocznie z nim walkę na pięści – patrz wtedy: część *Bohaterowie niezależni, pijak*. Bohater może próbować posłużyć się bronią lub jego towarzysze zechcą mu pomóc – w obu przypadkach wejdą do akcji kumple pijaka (patrz: część *BN – kumple*). W momencie rozpoczęcia solidnej burdy do tawerny może wkroczyć oddział straży portowej: po upływie k10 rund na 10%, po upływie kolejnych k10 rund na 20% itd. Straż, w zależności od skutków bijatyki, uciszy całe towarzystwo i pobierze grzywnę 10 sztuk złota od każdego schwytanego; jeśli delikwent nie ma pieniędzy, zamknie go w areszcie; w ostateczności posłuży się bronią ostrą, schwyta kogo się da i odda pod sąd. (Patrz: *BN – straż portowa*).

1.4 Każdy wskaże drużynie bosmana Kopyto, który siedzi przy małym stoliku w rogu sali i pije samotnie najmocniejszy trunek, jaki istnieje – prawdziwy spirytus krasnoludzki, tzw. „gardłogrzmot" (cena butelki 100 sztuk złota). Opis bosmana Kopyto w części *BN*. Jest oczywiste, że samotnie wypił już prawie pół butelki, jednak wcale

nie wygląda na pijanego. Jeżeli drużyna przysiądzie się do niego, bosman zaproponuje jej po małej czarce „spirytu".

1.4.1 Ktoś, kto nigdy nie pił gardłogrzmotu, a zdecyduje się pociągnąć choć mały łyk musi wykonać rzut na swoją BF z modyfikatorem -4 (poza krasnoludami): udany rzut oznacza, że tę osobę tylko porządnie zamroczyło na 1 rundę; niepowodzenie – pijący straszliwie się zakrztusił, poczerwieniał na twarzy, oczy niemal wyszły mu z orbit, potem zwalił się na ziemię na 2k6 rund. Jeżeli później wykona udany rzut obronny przed truciznę, jedynie wyrzyga wszystko, co ostatnio jadł i pił i przyjdzie do siebie; jeśli nie – będzie spał jak zabity cały dzień; niezależnie od rzutu na truciznę, z powodu poparzonego gardła przez najbliższe dwa dni nie będzie mógł w ogóle mówić, chrypiąc jedynie. Każdy kolejny łyk „spirytu" to dodatkowe -2 do rzutu na BF (krasnoludy -1).

1.4.2 „O co chodzi?" – spyta bosman Kopyto. Na wszelkie pytania, dotyczące pracy odpowie pytaniem – „Jesteście dobrzy?" Na zapewnienia rzuci krótko – „To się dopiero okaże. Praca się znajdzie. Dobrze płatna. Naprawdę dobrze... Dogadacie się z kapitanem. Wyruszamy jutro o świcie. I nie będziemy na nikogo czekać..." Jeżeli drużyna spyta, czy rzeczywiście kapitan Orlando poluje na Hermana Rzeźnika, potwierdzi skinieniem głowy. Nie poda dokładnej stawki, zapewniając jedynie, że jest wysoka.

Na propozycję siłowania się na rękę uśmiechnie się i zgodzi dopiero po dłuższym namawianiu. Nie założy się jednak o pieniądze, gdyż jest całkowicie pewien swojej wygranej. Na czas pojedynku cała knajpa ucichnie i wszyscy będą się przyglądać pojedynkowi „mistrza" z „nieznajomym". Bohaterowie mogą obstawiać swojego zawodnika; wszyscy inni stawiają na bosmana.

1.5 Drużyna powinna przyjąć pracę na „Ponurym Kruku"; MG może zmodyfikować rozmowę z bosmanem tak, by rozwiać wszelkie wątpliwości i niedomówienia i skłonić drużynę do przyjęcia tej pracy. Jeżeli się to nie powiedzie, „Ponury Kruk" odpłynie o poranku następnego dnia, a drużynie pozostanie tylko **1.1** lub jakaś inna, ustalona przez MG możliwość dotarcia na wyspę.

1.6 Kiedy o świcie drużyna przyjdzie na portowe nabrzeże, zobaczy, iż na „Ponurym Kruku" czynione są pośpieszne przygotowania do wyjścia w morze. Bosman Kopyto zauważy bohaterów i wpuści ich po trapie na pokład. Chwilę później okręt opuści port i wyruszy na otwarte wody.

1.6.1 Opis „Ponurego Kruka".

„Ponury Kruk" jest smukłym dwumasztowcem. Posiada jeden podpokład i półpokład rufowy. Na śródokręciu znajduje się luk towarowy, wiodący do ładowni, umieszczonej w środkowej części podpokładu. Jego resztę zajmują kajuty załogi oraz umieszczone na rufie kokpit i mesa. Górny półpokład rufowy zajmują pomieszczenia kapitana i oficerów. Na dziobie znajduje obrotowa balista, wystrzeliwująca duży harpun oraz łódź, [illegible]ona dnem do góry. Burty pomalowane są na czarno, żagle ciemnoszare z wizerunkiem olbrzymiego, czarnego kruka. Załoga liczy trzydziestu ludzi, w tym bosman, dwóch matów, kucharz i chłopiec okrętowy. Oprócz kapitana jest jeszcze pierwszy oficer i oficer nawigator.

„Ponury Kruk" jest jednym z nielicznych statków, mogących swobodnie wpływać i opuszczać wody Ravenloftu.

Uwaga: choroba morska. Dotyczy każdego, kto nie miał do czynienia z podróżami morskimi. Sprawdzenie – rzut na BF z modyfikatorem -6 pierwszego dnia; jeśli rzut nie wyszedł, to -5 drugiego dnia itp., a potem modyfikatory dodatnie: +1, +2, +3 itd.; rzuty wykonuje się każdego dnia, do skutku. Udany rzut kończy chorobę. Można ją również wyleczyć odpowiednim czarem, np. *Leczenie*

chorób (Cure Disease). Objawy: ogólne osłabienie, zawroty głowy i wymioty po każdym posiłku. Efekt: brak premii za wysokie współczynniki, -2 do TR, zadanych obrażeń oraz rzutów obronnych, a także wszystkich testów.

1.7 Drużyna zostanie początkowo ulokowana w jednej z kajut podpokładu. Kapitan będzie zajęty cały dzień i w ogóle nie wyjdzie na pokład. Pierwszy oficer zapewni bohaterów, że wszystko jest w porządku. Powie: „Czujcie się tu jak u siebie. Sir Orlando jest bardzo zajęty i niestety nie będzie mógł was dzisiaj przyjąć. Mamy na pokładzie bardzo ważnego gościa..." – Uśmiechnie się dziwnie i chrząknie. – „Jesteście natomiast zaproszeni na jutrzejszy obiad. Sir Orlando chyba chce wam złożyć całkiem ciekawą propozycję..." – mrugnie w stronę najprzystojniejszego mężczyzny-człowieka w drużynie (o najwyższej Charyzmie/Prezencji). – „Nie mogę jej wam zdradzić, sam nie znam szczegółów." Potem odejdzie, tłumacząc się obowiązkami.

Drużyna może swobodnie poruszać się po całym statku, nie wolno jej jednak wchodzić do pomieszczeń górnego podpokładu. Pilnuje tego pierwszy mat, Josef. Pogoda jest bardo ładna; marynarze leniwie wykonują swoją pracę. Są raczej małomówni i, nagabywani przez bohaterów, odpowiadają półsłówkami. Najbardziej rozmowny wydaje się być gruby kucharz Bom. Serwuje bohaterom głodne kawałki o swej bogatej historii, pełnej przygód z morskimi potworami i piratami; dobry bajarz.

1.7.1 Tajemniczym „gościem" jest kapłan Oktavian, nowy kochanek kapitana (patrz: część *BN – kapitan Orlando*). Ten dzień spędzą razem, paląc opium.

1.8 Następny dzień; pogoda wietrzna, na niebie pojawiły się małe chmury. Po południu kapitan Orlando zejdzie na pokład, przywita drużynę i zaprosi do swojej kajuty. Przedstawi się i poprosi bohaterów, aby również się przedstawili. Uściśnie wszystkim dłoń; przytrzyma nieco dłużej rękę tego, który mu się najbardziej spodoba (bohater-człowiek o najwyższej Charyzmie/Prezencji).

Kajuta kapitańska jest największym pomieszczeniem półpokładu. Jest urządzona w dobrym stylu, umeblowana luksusowymi meblami z hebanu, na ścianach wiszą obrazy i orientalne gobeliny. Wychodzące na stronę rufy okno jest zdobione kolorowym witrażem. Na środku stoi suto zastawiony stół: obiad już czeka. Spora wnęka w ścianie jest szczelnie zasłonięta ciężką kotarą z krwiście czerwonego aksamitu. Któryś z bohaterów może dostrzec, jak w momencie wejścia poruszyła się (test na zauważenie – dyskretny). Za kotarą jest łóżko i drzwi do pomieszczenia toaletowego; aktualnie jest tam Oktavian (kapitan jednak będzie twierdził, że nikogo nie ma). W powietrzu unosi się dziwny, słodko-mdły zapach (opium).

1.8.1 „Proszę, siadajcie i częstujcie się" – mówi kapitan, wskazując stojące wokół stołu ciężkie, rzeźbione krzesła. – „Wolicie czerwone wino czy brandy? Przepraszam, że tak długo na mnie czekaliście, ale musiałem poświęcić trochę czasu Oktavianowi; poznacie go później, może się okazać bardzo pomocny w naszej misji. A propos, czy wśród was jest kapłan?" (Jeśli tak: „Na pewno znajdziecie wspólny język"; jeśli nie: „W takim razie dobrze zrobiłem, zabierając na pokład Oktaviana.") „Cieszę się, że tu jesteście. Dowiedziałem się, że piraci dysponują siłą pięćdziesięciu ludzi, więc być może wasza pomoc będzie miała rozstrzygający wpływ na czekającą nas bitwę ." Po obiedzie kapitan przejdzie do kwestii finansowej. Zaproponuje 10 sztuk złota dziennie i jedną szóstą część łupów. W zależności od tego, jak bardzo „przychylny" będzie kapitanowi wybrany przez niego najprzystojniejszy bohater, sir Orlando może podnieść stawkę aż do jednej trzeciej łupów. Następnego dnia Oktavian może uleczyć wszystkich z morskiej choroby.

1.9 Kapitan spróbuje zaprosić swojego wybranka i nawiązać z nim romans.

2.0 Żegluga przebiega bez większych zakłóceń, jednak pogoda znacznie się pogorszy. Spotkanie z piratami będzie miało miejsce dopiero po tygodniu, w dniu fatalnej, deszczowej pogody, zwiastującej zbliżający się sztorm.

2.1 „Dwa statki na prawej burcie!" – krzyknie nagle jeden z marynarzy. Drużyna będzie mogła dojrzeć przez deszcz widoczne w oddali dwa statki, płynące tuż obok siebie, burta w burtę. Po chwili na pokład wyjdzie bosman Kopyto z lunetą, przyjrzy się dokładnie i stwierdzi krótko – „Abordaż." „Ponury Kruk" weźmie kurs na statki.

2.1.1 Kiedy „Ponury Kruk" zbliży się już znacznie do celu, statki rozdzielą się i jeden z nich wyraźnie zacznie uciekać. Kapitan poleci go gonić. Mijany statek jest w opłakanym stanie, słychać dobiegające stamtąd krzyki – „Piraci!!!"

2.1.2 Oczywiście ściganym statkiem jest „Łasica" Hermana Rzeźnika. Pościg będzie trwał bardzo długo, aż w końcu dystans między statkami zacznie się zauważalnie zmniejszać. W pewnym momencie „Łasica" zrobi gwałtowny zwrot, zawróci i zderzy się burtą z „Ponurym Krukiem".

2.2 Abordaż! Marynarze z obu statków rzucają liny z hakami, żeby zczepić burty. Zarówno piraci, jak i marynarze z „Ponurego Kruka" przeskakują na pokład wroga.

Rozpoczyna się zażarta walka na obu statkach. W pewnym momencie, z powodu silnego wiatru i dużych fal, liny abordażowe pękają i statki zaczynają się od siebie oddalać.

Niezależnie od tego, na którym statku znajdzie się drużyna, będzie miała przeciwko sobie: Hermana Rzeźnika, jego kumpla Roberto, dwóch matów, 8 osiłków i 16 piratów. Z załogi „Ponurego Kruka" będą tam: bosman Kopyto i 6 marynarzy.

2.2.1 Walka: bosmana Kopyto otoczą piraci i przez dłuższy czas będzie nimi zajęty. Dopiero, gdy z drużyną będzie krucho MG powinien założyć, że bosman rozprawił się z przeciwnikami i ruszył z pomocą drużynie. Marynarze będą walczyć z piratami i osiłkami. MG powinien tak poprowadzić to starcie, aby drużynie nie poszło zbyt łatwo, ale żeby nikt przy tym nie zginął. Wszystkie walki, które toczą się bez uczestnictwa drużyny MG rozstrzyga automatycznie, opisując jedynie ich przebieg. Piraci walczą do śmierci.

2.3 Kiedy drużyna zakończy walkę na swoim statku i będzie się jeszcze do czegoś nadawać, MG może doprowadzić do ponownego połączenia statków – na drugim wciąż jeszcze trwa zażarta walka z przeważającymi siłami piratów; w takim wypadku bohaterowie będą się bić ze zwykłymi piratami, ewentualnie osiłkami. Jeżeli jednak drużyna będzie znacznie osłabiona, statki powinny się spotkać dopiero po zakończeniu całej walki.

2.4 Straty: 9 marynarzy zabitych, 12 ciężko rannych (nieprzytomnych), pozostali ranni w różnym stopniu. Na „Łasicy" znajduje się: 6500 sztuk złota, 53000 sztuk srebra i 145500 sztuk miedzi; jednak z powodu złej pogody uda się przeładować zaledwie połowę. Podział łupów odbędzie się według poprzednich ustaleń. Magiczne przedmioty, które nie przydadzą się kapitanowi (wykrywa magię za pomocą pierścienia) i oficerom, mogą przypaść w udziale drużynie – wedle uznania MG.

3.0 Rozpocznie się straszliwy sztorm, trwający prawie dwa dni. „Ponury Kruk" natrafi cudem na jakąś małą, nie oznaczoną na żadnej mapie wyspę. Schroni się tam w zatoczce i przeczeka burzę. Następnego dnia, kiedy pogoda się uspokoi, załoga rozpocznie naprawianie szkód, jakie poczynił statkowi sztorm. Zajmie to prawie dwa dni i w tym czasie drużyna będzie mogła spenetrować wyspę.

3.1 Wyspa jest skalista i właściwie nie ma na niej nic ciekawego poza starym wrakiem, osadzonym na rafach przeciwległego brzegu. Wrak jest bardzo stary i jedynie dzięki temu, że zaklinował się między dwie wystające ponad wodę skały, morze nie wciągnęło go z powrotem. Był to niegdyś duży i piękny galeon, należący przypuszczalnie – sądząc z na wpół zmytych przez słoną wodę, bogato złoconych herbów – do dawnej floty Cesarstwa Zachodniego. Zachował się w dość dobrym stanie. Drużyna może dostać się na jego pokład jedynie od strony morza, korzystając z łodzi „Ponurego Kruka" i opływając wyspę dookoła.

3.2 Zniszczony okręt nazywa się „Duma" i jest zamieszkały przez utopce (Sea Zombies). Gnieżdżą się one na najniższym pokładzie (trzecim), skąd przez dziury w dnie okrętu mogą swobodnie wypływać do swej podwodnej kryjówki. Utopce będą obserwować poczynania drużyny i zaatakują dopiero, gdy bohaterowie dotrą na najniższy pokład.

3.2.1 W środku bohaterowie nie znajdą nic cennego, jedynie w kajucie kapitana ciężką, kutą skrzynię, obecnie mocno przerdzewiałą. Wewnątrz znajdują się mapy i dziennik pokładowy, z którego mogą dowiedzieć się, iż celem wyprawy „Dumy" była tajemnicza wyspa o nazwie Całanea. Rzekomo miały tam się znajdować ruiny starożytnego miasta, jednego z mitycznych „Złotych Miast", pełnych niezliczonych bogactw tylko czekających na swych odkrywców. Do tego załączona jest morska mapa, szczegółowo określająca położenie wyspy.

3.3 Kiedy drużyna zejdzie na najniższy pokład, utopce urządzą zasadzkę.

3.3.1 Do najniższego podpokładu w ogóle nie dociera światło dzienne. Drużyna będzie musiała oświetlać sobie drogę za pomocą pochodni lub np. czaru *Światło*. Panuje tu straszliwy zaduch – śmierdzi zgnilizną

i starym, rybim śluzem. Podłoga podejrzanie trzeszczy i jest pełna dziur, w których chlupocze woda. Wszędzie stoją różnej wielkości skrzynie, kufry i beczki. Niektóre przegniłe, inne jeszcze w całkiem dobrym stanie. W jednej z rozwalonych skrzyń błyszczą sztuki srebra. W momencie, w którym bohaterowie podejdą do tej skrzyni, utopce zaatakują, wykorzystując zaskoczenie.

3.3.2 Kleryk utopców rzuci na skrzynię *Ciemność*, zaś pozostałe, ukryte pod powierzchnią wody, wynurzą się częściowo i spróbują wciągnąć bohaterów do dziur w pokładzie, do wody. Bohaterowie wykonują rzut na zaskoczenie, z modyfikatorem ujemnym -4. Każdy utopiec chwyta najbliższego bohatera, wykonując rzut na trafienie względem KZ bohatera równej +10 (premia z wysokiej Zręczności poprawia KZ, o ile bohater nie jest zaskoczony). Zaskoczeni w tej rundzie bohaterowie nie mogą nic zrobić; jeżeli zostali schwytani, utopce automatycznie wciągają ich do wody. Schwytani, ale nie zaskoczeni są uprawnieni do wykonania rzutu na Zręczność; udany rzut pozwala uniknąć wciągnięcia do wody. Bohaterowie, których utopcom nie udało się zaskoczyć ani schwytać mogą podjąć jakieś działanie; należy jednak pamiętać, że w promieniu 7 metrów panuje magiczna ciemność i wszystkich obowiązują odpowiadające tej sytuacji zasady.

Bohaterowie, którzy znaleźli się w wodzie, a nie umieją pływać, mogą jedynie próbować utrzymać się na powierzchni i wyjść z wody dopiero w następnej rundzie. Osoby, posiadające biegłość pływanie mogą wyjść na deski pokładu już w tej rundzie. Każdy, kto nosił na sobie jakąś metalową zbroję (kolczugę lub cięższą), automatycznie idzie na dno; powietrza starczy zaledwie na kilka rund, zależnie od BF (patrz: Holding Your Breath, str. 122 w *Player's Handbook, 2nd Edition*). Zbroję można zrzucić w ciągu jednej rundy (kolczugę w ciągu dwóch), przecinając skórzane paski spinające jej elementy (trzeba mieć czym). Ponieważ tonący znajdują się właśnie pod dnem okrętu, mają – jeżeli umieją pływać – szansę 75% (w każdej rundzie, aż do wypłynięcia lub utopienia) na wypłynięcie na powierzchnię; jeżeli nie umieją – zaledwie 30%. Osoba, której udało się wypłynąć musi sprawdzić, gdzie się wynurzyła: jest szansa 75%, że obok „Dumy"; pozostałe 25% – wynurzy się w którejś z dziur podpokładu.

Uwaga: bohaterowie walczący w wodzie stosują się do ograniczających walkę zasad, podanych w: Underwater Combat, str. 79 w *Dungeon Master's Guide, 2nd Edition*.

3.3.3 Po pokonaniu utopców (jeżeli poniosą zbyt duże straty, uciekną do swej podwodnej kryjówki) drużyna znajdzie w skrzyniach łącznie 34200 sztuk srebra.

3.4 Drużyna, jeżeli ma ku temu możliwości, może podjąć próbę dotarcia do podwodnej kryjówki utopców.

3.4.1 Podwodną kryjówką utopców jest mała jaskinia w skalnym dnie (oczywiście całkowicie wypełniona wodą), umieszczona prawie dokładnie pod „Dumą". W środku są 4 utopce i te, które uciekły.

Skarb utopców: 2700 sztuk złota; 79100 sztuk srebra; magiczne przedmioty (wśród wielu normalnych, tworzących prawdziwą kupę złomu): miecz długi +2 (naprawdę przeklęty: -2, berserkerski), miecz krótki +1, 3 sztylety +1, duża, drewniana tarcza +1, pierścień ochronny +1 (*Ring of Protection*), sandały lewitacji (*Boots of Levitation*).

3.5 „Ponury Kruk" zostanie naprawiony w przeciągu dwóch dni. Drużyna może zdecydować się pokazać kapitanowi znalezione mapy morskie i wspomnieć o „Złotym Mieście". Sir Orlando wykaże wielkie zainteresowanie i chętnie popłynie według podanego kursu, jednak jeszcze nie teraz. Powie, że ma do załatwienia bardzo pilną sprawę na kontynencie i musi właśnie niezwłocznie udać się do portu. Oczywiście umówi się z drużyną na tę wyprawę.

Zakończenie

MG może zakończyć cały Epizod powrotem na kontynent. W ten sposób będzie mógł (w oczekiwaniu na drugą część kampanii, która ukaże się w następnym numerze MiM) poprowadzić jakąś inną – bohaterowie będą wolni, a nie zablokowani w przerwanej na miesiąc przygodzie. Jeżeli jednak nie ma to większego znaczenia, może założyć, że kapitan od razu wyruszył na poszukiwanie „Złotego Miasta", a kolejny sztorm zniósł „Ponurego Kruka" z kursu i zaprowadził na Kolebę.

W każdym razie cel tego epizodu został osiągnięty, drużyna poznała „Ponurego Kruka".

Druga część kampanii „Oczy Smoka" – Epizod II „Koleba" – w następnym numerze.

Dodatki:

Opis skrótów

Współczynniki:
Siła – S (Strenght)
Zręczność – Z (Dexterity)
Budowa fizyczna – BF (Constitution)
Inteligencja – IQ (Intelligence)
Mądrość – M (Wisdom)
Żywotność – Żyw. (Hit Points)
Poziom – POZ (level/HD)
Charakter – CH (aligment); praworządny – P, neutralny – N, itp.
Klasa zbroi – KZ (Armor Class)
Punkty doświadczenia – PD (Experience Points)
Specjalizacja – spec. (Specialization)

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI – BN

Pijak

POZ 1 wojownik; THACO 18; KZ10; AT 1 – pięści (rany: 1-2 +1); Żyw. 8; PD 65

Kumple pijaka (9)

POZ 1 wojownik; THACO 19; KZ 10; AT 1– pięści (jw.), ewentualnie noże (1-3+2); Żyw. 6, 9, 7, 9, 9, 5, 10, 5, 7; PD 65

Straż portowa (8)

POZ: 3 (sierżant), 2 (dwaj weterani), 1 (reszta); THACO 16,18,19; KZ 4 (kolczuga i tarcza), 6 (zbroja skórzana+tarcza); AT 2, 1– krótkie miecze (1-6 +2), posiadają także sieć; Żyw. 25,16,14,10, 5, 8, 7,10; PD 175, 120, 65

Bosman Kopyto

S 18/98, Z 15, BF 17, IQ 14, M 12, CH 13

Krępa budowa ciała, szerokie bary. Nosi krótko przystrzyżoną brodę. Jego dłonie są nienaturalnie wielkie (modyfikator +3 do siłowania na rękę). Zawsze nosi czarne rękawiczki bez palców (magiczne: rękawice pięściarskie; +1 do trafienia i ran, dodatkowy atak, knockout, traktowane pod każdym względem jako broń +3). Najczęściej walczy na pięści, rzadziej posługuje się pałką. Zwykle jest ubrany w marynarski podkoszulek w biało-niebieskie pasy i skurzaną kurtę, czarne bryczesy i bootforty. Jest prostym człowiekiem, aczkolwiek dość inteligentnym. Z reguły małomówny, powściągliwy, zachowuje tzw. kamienną twarz. Jako wojownik na POZ 9 ma swoich zwolenników (followers), którymi są marynarze „Ponurego Kruka". Jest bardzo lojalny wobec kapitana Orlando.

Magiczne przedmioty: branzoleta KZ 2 (Bracers of Defence AC2), pałka +1 (club +1), rękawice pięściarskie.

POZ 9 wojownik;THACO 5(pięści)/9(pałka); KZ 1; AT 4 – pięści (1-6+11, spec. x3; naturalny rzut na trafienie 20 – knockout na 2k4 rund) lub pałka +1; Żyw. 96; CH: P-N; PD 4000.

Kapitan Orlando

S 15, ZR 17, BF 13, IQ 15, M 13, CH 15

Sir Orlando jest bogatym szlachcicem herbu Krucznik, który zdecydował się spędzić życie na morzu. Jest typem muszkietera – fantazyjnie ubrany, nosi wielki kapelusz z piórem, białą, jedwabną koszulę, wzorzystą kamizelę, czarną pelerynę (magiczną), bryczesy, bootforty ze złotymi ostrogami, białe rękawiczki i purpurową szarfę na rapier. Jest homoseksualistą i nałogowo pali opium. Dowodzenie statkiem pozostawia bosmanowi, sam prowadzi wszelkie interesy. Jest wyśmienitym szermierzem. Przywiązuje dużą wagę do dobrych manier.

Przedmioty magiczne: rapier szybkości +2 (of speed – zawsze wygrywa inicjatywę), peleryna ochrony (*Cloak of Protection*) +3 (do KZ i rzutów obronnych), pierścień wykrycia magii (*Ring of Detect Magic*).

POZ 6 wojownik; THACO 10; KZ 0; AT 2 – rapier +2 (1-6+5; spec. x3); Żyw. 56; CH: N-N; PD 2000.

Kapłan Oktavian

S 11, Z 13, BF 14, IQ 13, M 15, CH 15

Bardzo wesoły człowiek, hedonista. Jest biseksualny.

POZ 5 kleryk; THACO 18; KZ 10; AT 1 – kij (staff, 1-6); Żyw. 27; CH: CH-N; PD 420.

Wymedytowane czary:

1. *Leczenie lekkich ran* (Cure Light Wounds) x 3, *Światło* (Light), *Rozkaz* (Command)
2. Unieruchomienie osób (*Hold Person*), Tworzenie płomieni (*Produce Flame*), Cisza (*Silence 15 radius*), Wspomożenie (*Aid*)
3. Oddychanie w wodzie (*Water Breathing*)

Herman Rzeźnik

S 17, Z 18, BF 15, IQ 13, M 12, CH 10

Magiczne przedmioty: długi miecz +2, kolczuga pływania +1 (można w niej swobodnie pływać), eliksir odporności na ogień (*Potion of Fire Resistance*).

POZ 8 wojownik; THACO 9/13; KZ 0; AT 3 – długi miecz +2 (1-8 +5; spec., dwa ataki) oraz krótki miecz (1-6 +1, w lewej ręce); Żyw. 72; CH: N-Z; PD 1400

Roberto

S 11, Z 13, BF 15, IQ 14, M 16, CH 12

POZ 6 kleryk; THACO 18; KZ 5; AT 1 – pałka (1-6); Żyw. 40; CH: N-Z; PD 650

Wymedytowane czary:
1. *Światło* x 2, *Leczenie lekkich ran*, *Rozkaz* x2 (Command)
2. *Unieruchomienie osób* x 3 (Hold Person), *Cisza*, *Rozgrzanie metalu* (Heat Metal)
3. *Modlitwa* (Prayer)*, *Magiczna kamizelka* (Magical Vestment)*

*czary rzucone przed rozpoczęciem walki.

Mat (2)

POZ 4 wojownik; THACO 15; KZ 6 (skórzana zbroja i tarcza); AT 2 – krótki miecz (1-6 +3); Żyw. 28, 24; CH: N-Z; PD 120.

Osiłki (8)

POZ 2 wojownik; THACO 17; KZ 6 (jw.); AT 1 – krótki miecz lub pałka (1-6 +3); Żyw. 19, 17, 12, 10, 16, 14, 18, 13; CH: N-Z; PD 65

Piraci

POZ 1 wojownik; THACO 19; KZ 6 (jw.); AT 1 (jw. +1); Żyw 2-10; CH: N-Z; PD 35

Utopce (7+4)

POZ 5; THACO 15; KZ 7; AT 1 – zardzewiały hak (1-10; 10% szansy na infekcję chorobą – gorączka, drgawki a po 24 godz. śmierć). Smród, jaki roztaczają powoduje, że bohaterowie, którzy nie obronią się przed trucizną mają -2 do trafienia przez 2k4 tur. Utopce są odporne na czary działające na umysł, otrzymują tylko połowę ran od ognia. Zimno i elektryczność działa na nie z podwójną mocą. Jeden z siedmiu utopców posiada zdolności kleryka (trzeci POZ); Żyw. 24, 19, 31, 26, 18, 27, 35 (kleryk) oraz 30, 22, 26, 35; CH: CH-E; PD 650 (975 za kleryka). Wymedytowane czary:
1. *Ciemność* (Darkness), *Strach* (Cause Fear)
2. *Unieruchomienie osób* (Hold Person)

(powyższe opracował Jakub Żurek)

Poniżej znajdziecie cechy wszystkich bohaterów niezależnych, dostosowane przez Artura Szyndlera do* Kryształów Czasu. *Dzięki temu również kryształowcy, przy odrobinie wysiłku ze strony Mistrza Gry (odrobinie niestety chyba niemałej, a głównie dotyczącej samej treści przygody, czyli testów, sprawdzeń itd.), będą mogli tę przygodę rozegrać.

Pijak

POZ 1 (wojownik); **CHAR** cht.ntr; **SKARB** brak; **PD** 5; ŻYW 119; SF 130; ZR 78; SZ 68; INT 86; MD 112; UM 75; CH 80; PR 55; WI 25; ZW 3; **ODPORNOŚCI:** 1-55; 2-57; 3-59; 4-56; 5-46; 6-40; 7-40; 8-40; 9-50; 10-30; Amg 0; **BROŃ 1:** pięści ; bgł. 99, TR 120; opóźn. 3; SKUT 82ob+spec.; OB +10; SP S; AT 2; **ZBROJA:** nie ma ; OGR –,–; OB bl./dal. 38/28; WYP 0/0/0

9 kolegów pijaka

POZ 0 (wojownicy); **CHAR** ntr.ntr.; **SKARB** brak; **PD** 2; ŻYW 115; SF 126; ZR 75; SZ 65; INT 85; MD 110; UM 75; CH 70; PR 50; WI 25; ZW 3; **ODPORNOŚCI:** 1-50; 2-52; 3-54; 4-51; 5-41; 6-40; 7-40; 8-40; 9-50; 10-30; Amg 0; **BROŃ 1:** pięści ; bgł. 61, TR 82; opóźn. 3; SKUT 41ob+spec.; OB +5; SP B; AT 1; **ZBROJA:** nie mają ; OGR –,–; OB bl./dal. 30/25; WYP 0/0/0

5 strażników portowych

POZ 2 (gwardziści); **CHAR** pr.ntr.; **SKARB** 10A1 (bez halabard); **PD** 8; ŻYW 111; SF 124; ZR 71; SZ 85; INT 89; MD 97; UM 75; CH 94; PR 82; WI 30; ZW 3; **ODPORNOŚCI:** 1-64; 2-65; 3-68; 4-45; 5-45; 6-33; 7-48; 8-48; 9-43; 10-38; Amg 0; **BROŃ 1:** (halabarda); bgł. 79, TR 98; opóźn. 6; SKUT 151kł, 171tn ; OB +27; SP 2B; AT (1); **BROŃ 2:** miecz krótki; bgł. 84, TR 103; opóźn. 3; SKUT 131kł, 111tn ; OB +16; SP 2B; AT 2; **BROŃ 3:** sieć ; bgł. 79, TR 98; opóźn. 10; SKUT specj.; OB +18; SP 2B; AT 1; **ZBROJA:** kurtkowa typowa; t. drewniana, normalna; OGR –,1/2; OB bl./dal. 87/60; WYP 25/60/55

2 strażników portowych

POZ 4 (gwardziści); **CHAR** pr.ntr.; **SKARB** 15A1 (bez sieci); **PD** 20; ŻYW 117; SF 132; ZR 77; SZ 95; INT 93; MD 99; UM 75; CH 108; PR 94; WI 30; ZW 3; **ODPORNOŚCI:** 1-69; 2-70; 3-73; 4-50; 5-50; 6-40; 7-55; 8-55; 9-45; 10-45; Amg 0; **BROŃ 1:** halabarda; bgł. 97, TR 118; opóźn. 6; SKUT 153kł, 173tn ; OB +27; SP S; AT 1; **BROŃ 2:** miecz krótki ; bgł. 102, TR 123; opóźn. 3; SKUT 133kł, 113tn ; OB +16; SP S; AT 3; **BROŃ 3:** sieć ; bgł. 87, TR 108; opóźn. 10; SKUT specjal.; OB +18; SP 2B; AT 1; **ZBROJA:** kolczuga typowa; t. drewniana, normalna; OGR 1/2,1/2; OB bl./dal. 63/47; WYP 40/120/40

Strażnik portowy - sierżant

POZ 6 (gwardzista); **CHAR** pr.ntr.; **SKARB** 20A1 (bez sieci); PDośw. 50; ŻYW 133; SF 165; ZR 93; SZ 115; INT 107; MD 111; UM 85; CH 132; PR 116; WI 40; ZW 5; **ODPORNOŚCI:** 1-80; 2-80; 3-83; 4-59; 5-59; 6-50; 7-70; 8-70; 9-50; 10-60; Amg 0; **BROŃ 1:** halabarda; bgł. 105, TR 131; opóźn. 6; SKUT 161kł, 181tn ; OB +27; SP S,OB; AT 1; **BROŃ 2:** miecz krótki ; bgł. 110, TR 136; opóźn. 3; SKUT 141kł, 121tn ; OB +16; SP S,OB; AT 3; **BROŃ 3:** sieć; bgł. 95, TR 121; opóźn. 10; SKUT specjal.; OB +18; SP 2B,OB; AT 1; **ZBROJA:** kolczuga typowa; t.drewniana duża; OGR 1/2,1/2; OB bl./dal. 68/52; WYP 40/120/40

Bosman Kopyto

POZ 9 (wojownik); **CHAR** pr.ntr.; **SKARB** przy sobie tylko magiczne rękawice (+20 TR/+20 obrażeń); **PD** 80; ŻYW 180; SF 280; ZR 90; SZ 110; INT 95; MD 160; UM 55; CH 170; PR 120; WI 40; ZW 4; **ODPORNOŚCI:** 1-74; 2-79; 3-84; 4-89; 5-74; 6-91; 7-91; 8-91; 9-101; 10-76; Amg 0; **BROŃ 1:** pięści ; bgł. 181, TR 238; opóźn. 3; SKUT 250ob +spec.; OB +40; SP OB/2S; AT 6; **ZBROJA:** nie ma ; OGR –,–; OB bl./dal. 80/40; WYP 0/0/0

Kapitan Orlando

POZ 6 (wojownik); **CHAR** ntr.ntr.; **SKARB** przy sobie magiczny rapier (opóźn. -1sg., +30 TR/+30 obrażenia), oraz peleryna twardości (+25 OB, +100 wyparowań); **PD** 45; ŻYW 149; SF 181; ZR 123; SZ 93; INT 101; MD 132; UM 91; CH 116; PR 96; WI 35; ZW 5; **ODPORNOŚCI:** 1-70; 2-73; 3-74; 4-70; 5-60; 6-63; 7-63; 8-63; 9-73; 10-53; Amg 0; **BROŃ 1:** rapier; bgł. 129, TR 189; opóźn. 4; SKUT 210kł; OB +26; SP 2S,OB; AT 3; **ZBROJA:** kurtkowa typowa; OGR –,1/2; OB bl./dal. 132/107; WYP 125/155/145

Herman Rzeźnik

POZ 8 (wojownik); **CHAR** ntr.zły; **SKARB** magiczny miecz (+20 TR/+20 obrażeń), eliksir odporności na ogień (przez 2k10 minut); **PD** 66; ŻYW 157; SF 191; ZR 109; SZ 99; INT 103; MD 136; UM 93; CH 128; PR 108; WI 35; ZW 5; **ODPORNOŚCI:** 1-77; 2-81; 3-81; 4-77; 5-67; 6-70; 7-70; 8-70; 9-80; 10-60; Amg 0; **BROŃ 1:** miecz długi; bgł. 130, TR 180; opóźn. 4; SKUT 198kł, 228tn; OB +30; SP 2S,OB; AT 3; **BROŃ 2:** miecz krótki ; bgł. 105, TR 135; opóźn. 3; SKUT 148kł, 128tn; OB +16; SP S,OB; AT 3; **ZBROJA:** magiczna kurtkowa typowa; OGR –,1/2; OB bl./dal. 124/78; WYP 50/120/110

2 matów

POZ 4 (wojownicy); **CHAR** ntr.zły; **SKARB** brak; **PD** 22; ŻYW 131; SF 146; ZR 87; SZ 77; INT 89; MD 118; UM 79; CH 94; PR 74; WI 25; ZW 3; **ODPORNOŚCI:** 1-62; 2-65; 3-66; 4-63; 5-53; 6-53; 7-53; 8-53; 9-63; 10-43; Amg 0; **BROŃ 1:** miecz krótki; bgł. 93, TR 117; opóźn. 3; SKUT 137kł, 117tn ; OB +16; SP S; AT 2; **ZBROJA:** kurtkowa typowa; tarcza dr.mała; OGR ,-; OB bl./dal. 82/66; WYP 25/60/55

8 osiłków

POZ 2 (wojownicy); **CHAR** ntr.zły; **SKARB** brak; **PD** 11; ŻYW 123; SF 136; ZR 81; SZ 71; INT 87; MD 114; UM 77; CH 82; PR 62; WI 25; ZW 3; **ODPORNOŚCI:** 1-55; 2-57; 3-59; 4-56; 5-46; 6-46; 7-46; 8-46; 9-56; 10-36; Amg 0; **BROŃ 1:** miecz krótki; bgł. 77, TR 99; opóźn. 3; SKUT 134kł, 114tn ; OB +16; SP 2B; AT 2; **ZBROJA:** brak; OGR -,-; OB bl./dal. 47/31; WYP 0/0/0

Piraci

POZ 0 (wojownicy); **CHAR** ntr.zły; **SKARB** brak; **PD** 5; ŻYW 115; SF 126; ZR 75; SZ 65; INT 85; MD 110; UM 75; CH 70; PR 50; WI 25; ZW 3; **ODPORNOŚCI:** 1-50; 2-52; 3-54; 4-51; 5-41; 6-40; 7-40; 8-40; 9-50; 10-30; Amg 0; **BROŃ 1:** szabla zakrzywiona; bgł. 86, TR 107; opóźn. 3; SKUT 161tn; OB +18; SP B; AT 2; **ZBROJA:** kurtkowa typowa; t.puklerz; OGR -,1/2; OB bl./dal. 62/44; WYP 25/60/55

Oktawian i Roberto

POZ 6 (kapłani); CHAR cht.ntr i ntr.zły; **SKARB:** amulety PM po 2k100; **PD** po 62; ŻYW 138; SF 149; ZR 82; SZ 72; INT 111; MD 160; UM 124; CH 126; PR 100; WI 88; ZW 17; **ODPORNOŚCI:** 1-85; 2-80; 3-103; 4-74; 5-64; 6-59; 7-49; 8-49; 9-59; 10-49; Amg 0; **BROŃ 1:** korbacz ; bgł. 83, TR 106; op. 3; SKUT 157ob ; OB +16; SP S; AT 1; **ZBROJA:** ubranie podróżne; OGR -,-; OB bl./dal. 51/35; WYP 10/15/20; Autorytatywne czary do decyzji MG: (5 z I Kręgu, 2 z II, po 1 z III i IV)

Utopce

POZ 0 (z człowieka - 4 POZ woj.); **CHAR** ntr.zły; **SKARB** brak; **PD** 22; ŻYW 200; SF 300; ZR 44; SZ 35; INT 45; MD 60; UM 35; CH 9; PR 7; WI 0; ZW 0; **ODPORNOŚCI:** 1-2: nie działa; 3-55; 4-45/lub nie działą; 5-55; 6-7: nie działa; 8-70; 9-90; 10-90; Amg 0; **BROŃ 1:** łapy z pazurami; bgł. 111, TR 145; opóźn. 3; SKUT 125tn ; OB +20; SP B; AT 2; **ZBROJA:** brak; OGR –,–; OB bl./dal. 30/10; WYP 0/0/0

TO JUŻ KONIEC TYTUŁÓW

Black Flames Adventure
Black Spine Adventure
City by the Salt Sea Campaign Expansion
Dragon's Crown Adventure
Dune Trader
Earth, Air, Fire & Water
Forest Maker Adventure
Freedom Adventure
Marauders of Nibenay Adventure
MC12 Monstrous Compendium
Merchant House of Amketch Adventure
Road to Urik Adventure
Slave Tribes
The Complete Gladiators Handbook
The Ivory Triangle Campaign Expansion
The Will & the Way: Psionicists of Athas
Valley of Dust & Fire
Veiled Alliance

Planescape

Planescape Campaign Setting

In the Abyss Adventure
Mounstrous Compendium Appendics
Planes of Chaos Campaign Expansion
The Deva Spark Adventure
The Eternal Boundary Adventure
The Well of Worlds Adventure

Greyhawk

AD&D City of Greyhawk Campaign Setting
From the Ashes Campaign Setting

Border Watch
Child's Play Adventure
Dungeons of Mystery
Falcon Master Adventure
Falcon's Revenge Adventure
Fate of Istus Adventure
Flames of the Falcon Adventure
Gargoyle Adventure
Patriots of Ulek Adventure
Puppets Adventure
Rary the Traitor
Strongholds
The City of Skulls Adventure
Treasures of Greyhawk
War! Adventure

Lankhmar

City of Lankhmar Sourcebook

Nehwon Adventure
Prince of Lankhmar Adventure
Rogues in Lankhmar
Slayers of Lankhmar Adventure
Tales of Lankhmar Adventure
Thieves of Lankhmar & Adventure
Wonders of Lankhmar Adventure

SpellJammer

SpellJammer Boxed Campaign Setting
Legend of the SpellJammer Box
The Complete Specefarer's Handbook

Astromundi Cluster Campaign Expansion
Crystal Spheres Adventure
Dungeon Master's Reference Screen
Goblin's Return Adventure
Greyspace
Heart of the Enemy Adventure
Krynnspace
Lost Ships Adventure
Practical Planetology
Realmspace
Rock of Bral
Skull & Crossbows Adventure
Space Lairs Adventure
Under the Dark Fist Adventure
War Captain's Companion Boxed Set
Wildspace Adventure

PLAYWAK

RPG POD NAMIOTAMI

OD 25 LIPCA DO 7 SIERPNIA
w miejscowości
POTĘGOWO na trasie Kartuzy – Lembork,
ale stacja kolejowa, na której trzeba wysiąść nazywa się
Niepoczołowice
koszty, owszem są – i to na poziomie około 100,000 zł

KTO CHCE, MOŻE PRZYJECHAĆ

JEDNAK BARDZO PROSIMY O WCZEŚNIEJSZE
ZGŁOSZENIA NA ADRES:
Gdyński Klub Fantastyki COLLAPS
Jarosław Banachowicz
ul. Hetmańska 24/1
81-412 GDYNIA

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....
słownie.....
wpłacający .....
.....
.....
.....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę
zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....
słownie.....
wpłacający .....
.....
.....
.....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę
zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .....
słownie.....
wpłacający .....
.....
.....
.....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę
zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł .....
słownie.....
wpłacający .....
.....
.....
.....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)

MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
310040 - 116567 - 136

stempel

pobrano opłatę
zł.....

podpis przyjmującego

Zamawiam prenumeratę
nr 9-12 ☐
suma..... x 26000 zł
=.....zł

Zamawiam polską edycję
gry fabularnej
WARHAMMER
.....egz. x 240000 zł
=..... zł

Zamawiam archiwalne
numery „Magii i Miecza"
22000 zł za 1 egz. 26000 zł za 1 egz.

nr	ilość	nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4			
5			

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

Zamawiam prenumeratę
nr 9-12 ☐
suma..... x 26000 zł
=.....zł

Zamawiam polską edycję
gry fabularnej
WARHAMMER
.....egz. x 240000 zł
=..... zł

Zamawiam archiwalne
numery „Magii i Miecza"
22000 zł za 1 egz. 26000 zł za 1 egz.

nr	ilość	nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4			
5			

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

Zamawiam prenumeratę
nr 9-12 ☐
suma..... x 26000 zł
=.....zł

Zamawiam polską edycję
gry fabularnej
WARHAMMER
.....egz. x 240000 zł
=..... zł

Zamawiam archiwalne
numery „Magii i Miecza"
22000 zł za 1 egz. 26000 zł za 1 egz.

nr	ilość	nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4			
5			

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

Zamawiam prenumeratę
nr 9-12 ☐
suma..... x 26000 zł
=.....zł

Zamawiam polską edycję
gry fabularnej
WARHAMMER
.....egz. x 240000 zł
=..... zł

Zamawiam archiwalne
numery „Magii i Miecza"
22000 zł za 1 egz. 26000 zł za 1 egz.

nr	ilość	nr	ilość
1		6	
2		7	
3		8	
4			
5			

(We wszystkie ceny wliczony jest koszt wysyłki)

SKLEP

CLOWN

WYROBY PAPIERNICZE, ZABAWKI

ORAZ

GRY I AKCESORIA

(FIGURKI, KOSTKI)

I OCZYWIŚCIE „MAGIA I MIECZ"

MAŁGORZATA KOMOROWSKA
Łódź, ul. Andrzeja Struga 4
tel. 37 28 23

PIERWSZA Z SERII KSIĄŻEK TSR

DUNGEONS&DRAGONS

KSIĄŻKA-GRA

już wkrótce następne!

HURT: „WIEDZA I ŻYCIE", ul. Słoneczna 35
00-789 WARSZAWA, tel. 499261

GNIADEX

PRZEDSIĘBIORSTWO
USŁUGOWO-HANDLOWE
oferuje

W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ
gry planszowe – fantasy, sf, strategiczne...
kości dziesięciościenne

PUH GNIADEX, skr.poczt.13
00-957 WARSZAWA 36

LOSOWANIE SKARBÓW

Wiedza przeznaczona tylko dla MG

Każda grupa awanturników powinna, po dłuższych lub krótszych perypetiach, mieć okazję zdobycia skarbów. Wiele istot lubi gromadzić najcenniejsze lub najbardziej tajemnicze przedmioty, choćby w celu późniejszej ich sprzedaży albo, jak to czynią smoki, z samej chęci posiadania. Zwykle rodzaj znalezionych skarbów ustala MG, jednak nie zawsze może on czy potrafi uzależnić je od rasy, POZ czy znaczenia ich pierwotnego posiadacza. W celu ułatwienia mu życia została przygotowana poniższa procedura losowania skarbów.

Kategorie skarbów, które można znaleźć u danej istoty podane są z reguły w bestiariuszu. Ponieważ jednak jest on dostępny dla każdego, postanowiono te informacje utajnić. W tym celu stworzony został specjalny schemat, w którym każdy skarb oznaczono odpowiednim kodem, np.: 50A1, 2B1, 6C2, 8E3 (mag.2), -F- itp.

Dla laika wygląda to z początku absurdalnie. W tego typu grach ważne jest jednak, by poza MG (po krótkim czasie będzie się on w tym doskonale orientował) nikt nie wiedział, co może posiadać przy sobie potencjalny przeciwnik. Jest to szczególnie ważne, w przypadku przedmiotów przeklętych i magicznych. Symbole, które wskazują z jakiej grupy należy losować skarby mają być niezrozumiałe dla graczy, jednak doskonale czytelne dla MG. Oczywiście Mistrz może dowolnie zmodyfikować uzyskany wynik rzutu, szczególnie gdy uzna, że zostały wylosowane przedmioty w danej sytuacji niepożądane. Uwaga – tabele skarbów z reguły nie zawierają broni, którą pokonana istota walczyła i zbroi, ktorą na sobie nosiła.

Poniżej znajduje się klucz do kodu i niezbędne informacje.

Litery oznaczające rodzaj skarbu

Litera wyznacza, co można w skarbie znaleźć – z jakim typem skarbu mamy do czynienia:

„A" – Środki płatnicze – pieniądze (monety), kamienie szlachetne itp. Najczęściej znajdują się w mieszkach. Standardowy mieszek mieści k100 monet jednego rodzaju lub k10 kamieni szlachetnych, również jednego rodzaju.

„B" – Ozdoby – biżuteria, drogocenne szaty itp. MG powinien zwrócić uwagę, że to co dla jednych jest ozdobą, dla innych może nie przedstawiać większej wartości.

„C" – Dzieła sztuki – przedmioty bardzo różne; z reguły trudne do sprzedania.

„D" – Uzbrojenie – wszelka broń i zbroje, tarcze itp.

„E" – Księgi – książki, pergaminy, dokumenty itp. Większość z nich jest napisana w języku wspólnym dla danego Archipelagu.

„F" – Mikstury – eliksiry, napoje magiczne, maści itp. Przydatne głównie dla czarodziejów i kleryków. MG może też zaliczyć tu przedmioty, które nie obejmują powyższe grupy.

„X" – są to wszystkie możliwe typy skarbu (A, B, C, D, E, F). Dodatkowo oznacza to, że szansa wylosowania każdego typu jest taka sama, podobnie jak parametr mnożący ilość.

Szansa wystąpienia danego typu skarbu

Przed literą, określającą typ skarbu znajduje się liczba. Liczbę tę należy pomnożyć przez 5, a otrzymany wynik określi procentową szansę na wystąpienie w skarbie tego akurat jego typu. Jeżeli wynik jest większy niż 100%, to pojawia się powtórna szansa na wylosowanie skarbu danego typu.

Przykład: Oznaczenie „50A" mówi nam, że szansa wystąpienia skarbu typu A wynosi aż 250% (50x5=250). Czyli tyb skarbu A pojawił się dwukrotnie, a być może – jeśli gracze wyrzucą te dodatkowe 50% – nawet i trzykrotnie.

Liczba przedmiotów w danym typie skarbu

Po literze, określającej typ skarbu znajduje się liczba. Należy przez nią pomnożyć podstawową ilość przedmiotów, występujących w danym typie skarbu, określoną przez tabelę **Podstawowa ilość przedmiotów w skarbie**. Jeżeli kilkakrotnie wylosowano dany typ skarbu, to tyle samo razy losuje się w poniższej tabeli ilość przedmiotów. Następnie wyniki tych losowań sumuje się. Jeden mieszek odpowiada jednemu przedmiotowi w skarbie.

Przykład: Wylosowano trzy razy typ A – środki płatnicze. Oznacza to wykonanie trzech rzutów w poniższej tabeli. Uzyskane wyniki należy zsumować lub/i ewentualnie rozpisać

Tabela **Podstawowa ilość przedmiotów w skarbie (rzuć k100)**

01-50	podstawowa liczba sztuk: 1;
51-70	podstawowa liczba sztuk: 2;
71-80	podstawowa liczba sztuk: 3;
81-85	podstawowa liczba sztuk: 4;
86-90	podstawowa liczba sztuk: 5;
91	co piąty, kolejny przedmiot w tym skarbie może być magiczny; rzuć k100 jeszcze raz, pomijając wynik 91;
92	co czwarty, kolejny przedmiot w tym skarbie może być magiczny; rzuć k100 jeszcze raz, pomijając wynik 92;
93	co trzeci, kolejny przedmiot w tym skarbie może być magiczny; rzuć k100 jeszcze raz, pomijając wynik 93;
94	co drugi, kolejny przedmiot w tym skarbie może być magiczny; rzuć k100 jeszcze raz, pomijając wynik 92 i 94;
95	każdy przedmiot w tym skarbie może być magiczny; rzuć k100 jeszcze raz, pomijając wynik 91-95;
96	co drugi wylosowany przedmiot w tym skarbie może mieć podwójną wartość, ze względu na elementy zdobnicze; rzuć k100 jeszcze raz;
97	co drugi wylosowany przedmiot ma połowę wartości i wytrzymałości, ze względu na uszkodzenia; rzuć k100 jeszcze raz;
98	co drugi przedmiot w tym skarbie jest bardzo zniszczony; pozostało mu tylko 1/10 wytrzymałości; rzuć k100 jeszcze raz, pomijając wynik 98;
99	zależnie od MG, np. przedmioty są wykonane z dużą domieszką srebra; rzuć k100 jeszcze raz;
100	każdy przedmiot w tym skarbie jest przeklęty; rodzaj przekleństwa lub klątwy ustala MG; rzuć k100 jeszcze raz;

Najczęstsze oznaczenia i skróty:

artef. – artefakty (w tym skarbie jest szansa wylosowania artefaktu);

elfi – przedmiot jest dziełem elfów; jego wartość ze względu na misterną robotę jest dwukrotnie większa;

kam. – kamienie szlachetne (środkami płatniczymi dla tej rasy są prawie wyłącznie kamienie szlachetne a nie monety);

krasn. – krasnoludzki (przedmiot jest dziełem krasnoludów; jego wartość ze względu na obecność złoceń lub szlachetnych kamieni jest większa – najczęściej dwukrotnie);

mag. – magiczne (ewentualna liczba wskazuje, co który przedmiot jest magiczny);
mon. – monety (środkami płatniczymi dla tej rasy są prawie wyłącznie monety, a nie kamienie szlachetne);
nczyt. – nieczytelne pismo (charakter pisma lub jego zniszczenie uniemożliwia odczytanie tekstu);
npeł.m. – oznacza, że mieszki, które mogą znajdować się w skarbie, są zawsze niepełne i zawierają maksymalnie po k10 monet. Niepełny mieszek szlachetnych kamieni zawiera z reguły 1k5 sztuk;
ob.pis. – obce pismo (tekst lub hasło podane zostało w obcym dla tego regionu języku);
peł.m. – oznacza, że mieszki, które mogą znajdować się w skarbie, są zawsze pełne i zawierają po 100 monet; tak jest najczęściej w przypadku bogatych skarbców. Pełny mieszek kamieni szlachetnych zawiera maksymalnie 10 ich sztuk;
uszk. – uszkodzony (została około 1/2 wartości i wytrzymałości, ewentualna liczba wskazuje, co który jest uszkodzony);
przekl. – przeklęte (ewent. liczba wskazuje, co który jest przeklęty);
zdob. – zdobiony (wartość jest większa z powodu zdobień średnio dwukrotnie, ewentualna liczba wskazuje, co który jest zdobiony);
zn. – zniszczony (zostało około 1/10 wartości i wytrzymałości, ewentualna liczba wskazuje, co który jest zniszczony);
* – oznacza, że większość skarbów pozostawiona jest w skarbcu (smoki) lub w siedzibie (gobliny);
** – skarby, których część właściciel ma przy sobie, a część trzyma w skarbcu (np. większość cywilizowanych ras); w tym przypadku najczęściej noszone są tylko środki płatnicze lub/i ozdoby;
*** (trzy gwiazdki lub brak) – skarby, których większość właściciel nosi ze sobą (np. giganty).

Przykład:
*****30E4 (mag.2; przekl.)**

Drużyna pokonała wędrownego, szalonego maga. Scenariusz przypisał mu powyższy kod skarbu. Trzy gwiazdki mówią nam, że mag miał ten skarb przy sobie (np. w skórzanej sakwie). Mnożymy liczbę 30 przez 5, wynikiem jest 150, czyli 150%, że będzie skarb. 150% = 100% + 50%. Wiemy już zatem, że skarb jest na pewno i mamy szansę 50%, że się powtórzy. Z rzutu wypadło 67% – niestety, skarb się nie powtórzył. Litera E informuje nas, że skarb należy do typu **Księgi**. Teraz trzeba określić ile jest tych ksiąg. Wykonujemy kolejny rzut k100 i w tabeli **Podstawowej ilość przedmiotów w skarbie** odczytujemy ile ksiąg wyjściwo znajduje się w skarbie maga. Wypadło 23% – jedna sztuka, czyli jedna księga. Jednak cyfra „4", stojąca po literze typu skarbu, każe nam pomnożyć przez tyle właśnie tę podstawową liczbę sztuk, co w efekcie daje 4 księgi. Jeśli gracze zdecydują się wykryć w nich magię, stwierdzą, że dwie z nich są magiczne. Są przy tym przeklęte, o czym wie już tylko MG, który sam ustali rodzaj i działanie przekleństwa.

Losowanie pomocnicze

Poniższa tabela może się przydać, ilekroć drużyna odnajdzie jakiś bliżej nie określony przedmiot magiczny, nie ustalony w scenariuszu, ani nie przygotowany przez MG:

1. Magiczne kamienie
2. Magiczne ozdoby
3. Magiczne szaty
4. Magiczne dzieła sztuki
5. Magiczna broń
6. Magiczne zbroje
7. Magiczne księgi
8. Magiczne pergaminy
9. Magiczne mikstury
10. Magiczne różdżki itp.

Losowanie skarbu typu „A" (monet i kamieni szlachetnych)

Jeżeli nie zostało sprecyzowane, że mają to być tylko monety lub tylko kamienie szlachetne, wykonaj dla każdego mieszka rzut k100.

01-75 Monety
76-100 Kamienie szlachetne

Monety

W cywilizowanych rejonach Orchii monety pakowane są w mieszki. Każdy z nich może pomieścić do 100 monet. Rzadko jednak który bywa pełny („peł.m.").

Standardowo 100 monet złotych, srebrnych lub platynowych waży 1 kg (4 pkt SF). Mieszek adamandytu waży 0.5 kg, zaś mitrylu 0.1 kg. Waga samego mieszka w zasadzie nie jest uwzględniana.

W celu ustalenia rodzaju zdobytych monet rzuć k100 i sprawdź w poniższej tabeli. Jeżeli sytuacja tego wymaga, MG może założyć, że szansa wylosowania złota jest większa – może to np. oznaczać, że każdy rzut, w którym wypadło srebro jest traktowany jak wylosowanie złota.

01 mieszek z k100 monetami mitrylowymi (1 szt. mitrylu =100 szt. złota);
02-05 mieszek z k100 monetami platynowymi (1 szt. platyny = 10 szt. złota);
Na Archipelagu Pajęczym zamiast platyny środkiem płatniczym jest adamandyt, a w przeliczeniu 1 jego sztuka jest tyle warta, co 1 sztuka platyny.
06-25 mieszek z k100 monetami złotymi;
26-99 mieszek z k100 monetami srebrnymi (100 szt. srebra =1 szt. złota);
100 mieszek z k100 monetami podrobionymi
(rzuć 2 razy: mniej warty kruszec jest traktowany jako cenniejszy; jeżeli wylosowałeś to samo, stop jest nieudany i nie ma większej wartości od tej dwukrotnie wylosowanej)

Uwaga: Podczas losowania skarbów magicznych zdarza się niekiedy, że mieszek posiada monety magiczne. Jeśli czarodziej chciałby zidentyfikować ich magię, to musi to robić każdej monety osobno. Ponadto istnieje bardzo mała szansa, że moneta będzie skrywała jakąś specjalną cechę magiczną (patrz tabela **Cechy magicznych monet**).

Kamienie szlachetne

Podobnie jak monety, drogocenne kamienie, rzadkie minerały i nie oprawione klejnoty też pakowane są w mieszki. Najczęściej, ze względu na ich wielkość lub cenę, w jednym mieszku mieści się średnio k10 kamieni.

Rzuć k100, żeby ustalić co jest w mieszku:

01 k10 brylantów (1 jest warty średnio k10x100 złt), szansa 10%, że się wylosuje Koron – wielki błękitnozielony kryształ (wart 1k50x1000 złt);
02 k10 diamentów (1 jest wart średnio k10x80 złt);
03 k10 szmaragdów (1 jest wart średnio k10x40 złt);
04-05 k10 szafirów (1 jest wart średnio 2k10x10 złt);
06-07 k10 rubinów (1 jest wart średnio k10x10 złt);
08-10 k10 opali (1 jest wart średnio k5x10 złt);
11-15 k10 topazów (1 jest wart średnio 2k10 złt);
16-25 k10 agatów (1 jest wart średnio k10 złt);
26-40 k10 ametystów (1jest wart średnio k5 złt);
41-55 k10 turkusów (1jest wart średnio k2 złt);
56-70 k10 pereł (1 jest warta średnio 1 złt);
71-85 k10 bursztynów (1 jest wart średnio 10 sztuk srebra);
86-95 k10 korali (1 jest wart średnio 5 sztuk srebra);
96-97 k10 nefrytów (1 jest wart średnio 1 sztukę srebra);
98-99 k10 kamieni (np. pocisków do procy)
100 k10 innych kamieni i minerałów (np. krzemienia)

Uwaga: W przypadku wylosowania kamieni magicznych, należy sprawdzić ile ich jest (min. 1+10% szansy na każdy kolejny). Po zidentyfikowaniu sprawdź cechy magiczne w tabeli **Cechy magicznych kamieni szlachetnych**.

Losowanie skarbu typu „B" (ozdób, czyli biżuterii i drogocennych szat)

Jeżeli scenariusz nie przewiduje inaczej, rzuć k100 w celu określenia rodzaju skarbu:

01-75 Biżuteria
76-100 Drogocenne szaty

Biżuteria

Rzuć k100:

01-02 korona; +25 pkt do PR (k10 + wartość ew. kamieni, wynik x20 szt. kruszcu); 50%, że wysadzana k10 szlachetnymi kamieniami;
03-05 łańcuch, +15 pkt do PR (k10x10 szt. kruszcu); 20%, że zdobiony k10 szlachetnymi kamieniami;
06-07 diadem, +15 pkt do PR (k10x8 szt. kruszcu); 90%, że posiada 1 kamień szlachetny;
08-10 naszyjnik, +5 pkt do PR (k5x10 szt. kruszcu); 50%, że posiada 1 kamień szlachetny;
11-12 skrzynia bogato zdobiona (k5x10 szt. kruszcu);
13-15 skrzyneczka bogato zdobiona (2k10 szt. złota);
16-20 łańcuszek, +2 pkt do PR (k10 szt. kruszcu); 20%, że posiada 1 kamień szlachetny;
21-25 branzoleta, +5pkt do PR (k5 szt. kruszcu); 50%, że posiada minimum 1 kamień szlachetny;
26-30 obręcz na rękę (k5 szt. kruszcu);
31-32 lusterko (k5 szt. kruszcu);
33-35 zwierciadełko (1-5 szt. kruszcu);
36-70 pierścień, +5 pkt do PR (k5 szt. kruszcu); 50%, że posiada 1 kamień szlachetny;
71-75 broszka, +2 pkt do PR (k5 szt. kruszcu); 30%, że posiada 1 kamień szlachetny;
76-80 para kolczyków, +5 pkt do PR (k5 szt. kruszcu); 50%, że każdy posiada 1 kamień szlachetny;
81-85 wisiorek, +5 pkt do PR (1 szt. kruszcu); 50%, że posiada 1 kamień szlachetny;
86-95 obrączka (1 szt. kruszcu);
96-100 inna ozdoba (k10 szt. kruszcu);

Teraz ustal główny rodzaj kruszcu, z jakiego wykonany jest dany przedmiot. Wówczas wartość przedmiotu, wyznaczononą powyżej w sztukach kruszcu, należy przypisać wylosowanemu. Rzuć k100.

01 mitryl – za przedmiot z mitrylu bohaterom należy się do podziału ilość PD równa 1/20 wartości przedmiotu w złocie, np. za pierścień wart 3 sztuki mitrylu, czyli 300 złt można otrzymać do podziału 15 PD;
02-05 platyna – za przedmiot z platyny bohaterom należy się do podziału ilość PD równa 1/200 wartości przedmiotu w złocie (zaokrąglając w dół); profesje złodziejskie dostają PD równe 1/20 wartości tego przedmiotu w złocie.
05-25 złoto – za przedmiot ze złota bohaterom należy się do podziału ilość PD równa 1/200 wartości przedmiotu w złocie;
26-99 srebro;
100 podrobione – rzuć 2 razy; mniej warty kruszec jest traktowany jako cenniejszy; jeżeli wylosowałeś to samo, stop jest nieudany i nie ma większej wartości od tej dwukrotnie wylosowanej.

Po wylosowaniu magicznej ozdoby lub przedmiotu i zidentyfikowaniu cech magicznych, sprawdź je w tabeli **Cechy magicznej biżuterii**.

Drogocenne szaty

Rzuć k100:

01-05 ubranie bogato zdobione; +20 do PR (2k10x10 szt. złota; waga 5) to ubranie może być noszone zamiast skórzni, parametry obronne identyczne;
06-10 ubranie arystokratyczne; +10 do PR (2k10 złt; waga 4) to ubranie może być noszone zamiast skórzni, parametry obronne identyczne. Noszenie przez niższe stany zabronione;
11-20 ubranie eleganckie; +5 do PR (k2 złt; waga 3) to ubranie może być noszone zamiast skórzni, parametry obronne identyczne;
21-25 płaszcz bogato zdobiony; +20 do PR (k10x10 złt; waga 3); może być noszony zamiast typowego płaszcza, parametry obronne identyczne;
26-30 płaszcz arystokratyczny; +10 do PR (k10 złt; waga 2) może być noszony zamiast typowego płaszcza, parametry obronne identyczne. Noszenie przez niższe stany zabronione;
31-40 płaszcz elegancki; +5 do PR (1szt. złota; waga 1) może być noszony zamiast typowego płaszcza, parametry obronne identyczne;
41-45 kapelusz elegancki; +5 do PR (2k10 szt. złota; waga 1);
46-55 suknia bogato zdobiona; +25 do PR (k10x10 złt; waga 10);
56-65 buty eleganckie; +10 do PR (2k10 szt. złota; waga 6). Parametry obronne odpowiadają długim, skórzanym butom.
66-75 pas bogato zdobiony; +10 do PR (k5x10 złt; waga 10), znajduje się w nim k10 kieszeni, zdolnych pomieścić do 0.5 kg (2 pkt SF) każda;
76-85 szarfy bogato zdobione, +5 do PR (2k10 złt; waga 2);
86-95 wstęgi kosztowne, +2 do PR (k10 złt; waga 1);
96-98 rękawiczki eleganckie, +1 do PR (k5 złt; waga 0,1);
99-100 inne części (np. szale, kubraki, rajstopy, itp zależnie od MG)

Teraz sprawdź, kto nosił wylosowane odzienie. Rzuć k10: 1. ludzie (z miejscowego archipelagu); 2. półelfy; 3. elfy; 4. półolbrzymy; 5. półorki; 6. krasnoludy; 7. gnomy; 8. hobbici; 9. reptillioni; 10. inna rasa (najprawdopodobniej orki).

Następnie w zależności od rasy sprawdź na jaki wzrost i wagę odzienie było przeznaczone. Granica tolerancji dla nowego posiadacza wynosi +/- 10cm i +/- 10 kg

Losowanie skarbu typu „C" (dzieła sztuki)

Rzuć k100:

01-03 obraz (2k100 szt. złota; waga 20);
04-05 ikona (k100szt. złota; waga 5);
06-10 gobelin (k100 szt. złota; waga 20);
11-12 arras (5k10*10 szt. złota; waga 80);
13-14 puszysty dywan (2k100 szt. złota; waga 100);
15 skóra smocza (k100 szt. złota/10kg); najczęściej pojedyńcza skóra smocza waży 2k10x10 kg;
16-17 narzuta (k10 szt. złota; waga 10);
18-19 makata (k10 szt. złota; waga 5);
20-25 świecznik (2k10 szt.; waga 20);
26-28 lampa (k5 szt.; waga 5);
29-30 rzeźba (5k10*10 szt.; waga 200);
31-32 płaskorzeźba (k5 szt.; waga 50);
33-34 statua (k5x10 szt.; waga 150);
35-40 statuetka (k10 szt.; waga 20);
41-42 lustro (k10 szt.; waga 40);
43-44 zwierciadło (2k10 szt.; waga 10);
45-55 ornamentowany kielich (k100 szt.; waga 4);
56-60 ozdobny puchar (2k100 szt.; waga 5);
61-63 ornamentowana czara (k10x5 szt.; waga 3);
64-67 ozdobiona rysynkami amfora (k10x5 szt.; waga 7);
68-80 ornamentowany dzban (k10 szt.; waga 4);
81-84 ozdobna waza (2k10 szt.; waga 20);
85-95 ozdobna misa (k5 szt.; waga 4);
96-98 kryształ (k10x100 szt. złt; waga 10);
99-100 inny przedmiot (np. przenośny ołtarzyk);

W przypadku wylosowania przedmiotów metalowych (20-95%) sprawdź wedle jakiego kruszcu powinien być wyceniony. Służy do tego tabela znajdująca się w części poświęconej losowaniu biżuterii. Wylosowany kruszec jest metalem, z którego głównie jest zrobiony dany przedmiot.

Losowanie skarbu typu „D" (broni, zbroi itp.)

Rzuć k100:

01-75	Broń
76-85	Zbroja
86-95	Tarcza
96	Element zbroi
97	Zbroja końska
98	Siodło
99	Rydwan
100	Specjalne: rzuć k5: 1 – chorągiew, 2 – proporzec, 3 – pochwa, 4 – kołczan, 5 – do wyboru przez MG.

Broń

Tabela **Typ wylosowanej broni.** Rzuć k100.

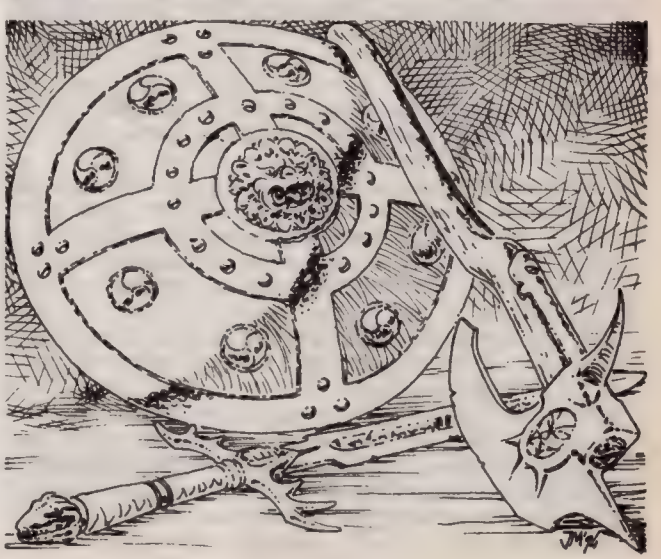
01	bicz
02-03	cep
04	dzida
05	gwiazdki; (min. k5 sztuk)
06	halabarda
07	harpun
08-09	kopia
09	lanca
10	kusza ciężka (1-50) lub pęk bełtów do niej (51-100)
11-15	kusza typowa (1-50) lub pęk bełtów do niej (51-100)
16-18	łuk refleksyjny (1-50) lub pęk strzał (51-100)
19-21	łuk prosty (1-50) lub pęk strzał (51-100)
22-23	maczuga
24-30	miecz ciężki
31-39	miecz lżejszy
40-43	młot
44-45	nóż
46	oskard
47-48	oszczep
49-51	pika lub partyzana
52	proca (1-50) lub mieszek kamieni (51-100)
53-54	półtalerze
55-56	rapier lub szpada
57	sieć
58	sierp
59-68	szabla
69	szlapar
70-79	sztylet
80-81	toporomiecz
82-85	topór obosieczny
86-93	topór typowy lub siekiera bojowa
94	trójząb lub widły
95-96	tarsar
97-98	włócznia
99	rzadko używana broń, jak łańcuch lub pała
100	inna broń (np. małe machiny oblężnicze)

Każda z wylosowanych broni jest wysokiej jakości. Oznacza to podwójną warość i o 50% większą wytrzymałość. Z reguły też każda z nich ma specjalne elementy zdobnicze.

Po wylosowaniu broni sprawdź przez kogo została wykonana.

Tabela **Cechy broni**. Rzuć k100:

01	wykonana z innego metalu. Broń została wykonana z materiału innego niż żelazo lub stal. W przypadku wylosowania broni niemetalowych, pomiń ten rzut. Celem określenia metalu – rzuć k100: **01:** mitryl Broń wykonana z mitrylu ma o połowę (zaokrąglając w górę) mniejsze opóźnienie i minimalną siłę użycia. Jej wytrzymałość jest 10-krotnie większa od standardowej. Ze względu na swą lekkość, umożliwia zadawanie dodatkowego ciosu w rundzie. Rani istoty, które są wrażliwe na srebro. Ma +30 do TR do ciosów kłutych i tnących. Broń niemagiczna (i nie z mitrylu), którą paruje się cios broni mitrylowej otrzymuje uszkodzenia równe 1/100 skuteczności ciosu. Istnieje szansa (10%), że wylosowano szczególną odmianę tego metalu, zwaną białym mitrylem. Dodatkowo posiada on 10 pkt Antymagii i może być wykryty poprzez użycie zdolności wykrycia magii (choć sam nie może być umagiczniony). Jego wadą jest to, że znające jego wartość postacie o odporności na sugestię mniejszej niż 100 pkt automatycznie ulegają chorobie umysłowej po pierwszym z nim kontakcie. Objawia się ona jako obsesja posiadania białego mitrylu na własność. **02-05:** adamandyt Broń wykonana z tego metalu ma następujące cechy: wytrzymałość x 2; 1/2 standardowej wagi; o 1/4 (zaokrąglając w górę) mniejsza minimalna siła użycia i opóźnienie; cena zależy od wagi adamandytu; nie do kupienia; pożądana przez wszystkich. **06-10:** złoto Broń wykonana ze złota ma następujące cechy: -20 do TR (broń tnąca i kłuta); wytrzymałość o połowę mniejsza; waga x4; opóźnienie i minimalna SF użycia x2; cena zależy od wagi złota; nie do kupienia; pożądana przez wszystkich. **11-25:** najlepsza stal Broń z niej wykonana ma cechy: +10 do TR dla ciosów kłutych i tnących; wytrzymałość o 50% wyższa; cena x10; nie do kupienia. **26-50:** srebro Broń z niego wykonana ma cechy: -20 do TR dla ciosów tnących i kłutych; wytrzymałość o 50% mniejsza; waga o 1/10 mniejsza; cena zależy od wagi srebra; rani niektóre istoty niewrażliwe na żelazo; użyta do parowania lub ciosu w przeciwnika chronionego żelazną bronią, otrzymuje uszkodzenia równe 1/100 siły ciosu. **51-75:** broń posrebrzana Broń taka ma cechy: -10 do TR; wytrzymałość o 25% mniejsza; waga standardowa; cena zależy od wagi srebra – najczęściej x2; zadaje niektórym istotom niewrażliwym na żelazo obrażenia równe połowie swej skuteczności. **76-99:** broń częściowo miedziana Ma ona cechy: wytrzymałość i waga minimum o 1/10 mniejsze (zaokrąglając w górę). Zrobiona z jakiegoś stopu miedzi (brąz, spiż). **100:** skład mieszany (o parametrach decyduje MG).
02	wykonana przez bogów. Cechy broni: minimalna siła użycia i opóźnienie; waga o 50% niższa; wytrzymałość x5; ze względu na wyważenie +30 do Trafienia podczas zadawania ciosów; jest na tyle lekka, że umożliwia zadanie dodatkowego ciosu w rundzie (decyduje MG).
03	broń antyczna. Cechy broni: minimalna siła użycia i opóźnienie; waga o 25% niższa (zaokrąglając w górę); wytrzymałość x3; ze względu na wyważenie +20 do Trafienia podczas zadawania ciosów.
04	wykonana przez bezimiennego mistrza. Cechy broni: minimalna siła użycia i opóźnienie; waga o k5x5% niższa; wytrzymałość x2; ze względu na wyważenie +10 do Trafienia podczas zadawania ciosów.
05	wykonana w gildii zabójców (przez zbrojmistrza-specjalistę, członka gildii.) W wypadku wylosowania broni, którą zabójcy nie posługują się – pomiń ten punkt. Ustal, jaki jest to rodzaj broni. Rzuć k100: **01-60:** broń zatruta (posiada specjalny kanalik do wypełnienia trucizną) **61-90:** broń odpryskowa (posiada zadzior, łamiący się i pozostający w ciele ofiary; przy ruchu zadaje dodatkowo ranę/rundę; leczenie tylko operacyjne) **91-99:** broń zatruta, odpryskowa (jedno i drugie – jak wyżej) **100:** broń z łamliwym ostrzem (po głębokim zranieniu ostrze się łamie; podczas ruchu co rundę zadaje k50 obrażeń)



06 wykonana przez krasnoludów. Cechy broni: wytrzymałość o 50% większa; -20 do Trafienia; + 30 do skuteczności przy 100% biegłości. Isnieje też 10% szansy, że tę wykonali broń najwięksi mistrzowie krasnoludzcy. Ma ona wtedy cechy: wytrzymałość x 2; +30 do skuteczności przy 100% biegłości; nie do kupienia.

07 wykonana przez elfy. Cechy broni: minimalna SF użycia; opóźnienie mniejsze o 1/2 (zaokrąglając w górę); waga mniejsza o 1/10; wytrzymałość o 50% większa; +10 do TR. Isnieje też 10% szansy, że wykonali tę broń niajwięksi mistrzowie elfów. Ma ona wtedy cechy: wytrzymałość x2; minimalna SF użycia; opóźnienie i waga o 50% mniejsze (zaokrąglając w górę); +20 do Trafienia; nie do kupienia.

08 wykonana przez trolle. Cechy broni: +10 do Trafienia; +10 do skuteczności przy 100% biegłości; minimalna SF użycia i opóźnienie; wytrzymałość i waga o 1/10 większe (zaokrąglając w górę). Isnieje też 10% szansy, że wykonały tę broń trolle górskie. Ma ona wtedy cechy: +20 do Trafienia; +20 do skuteczności przy 100% biegłości; minimalna SF użycia i opóźnienie; wytrzymałość i waga o1/10 większe (zaokrąglając w górę).

09 wykonana przez orków. Cechy broni: waga, wytrzymałość, opóźnienie i minimalna SF użycia o 1/10 większe (zaokrąglając w górę); +20 do skuteczności przy 100% biegłości. Jest 10% szansa, że wykonali tę broń uruk-hai. Ma ona wtedy cechy: +2 segmenty opóźnienia; +20 do skuteczności przy 100% biegłości. Istnieje też 5% szansy, że wykonali tę broń najwięksi mistrzowie orków. Ma ona wtedy cechy: waga o 1/10 większa; wytrzymałość o 50% większa; +10 do TR; skuteczność +30 przy 100% biegłości; nie do kupienia.

10 wykonana przez olbrzymów. Dotyczy tylko broni obuchowych. Cechy broni: wytrzymałość, minimalna SF użycia, opóźnienie i waga o 50% większe (zaokrąglając w górę); skuteczność przy 100% biegłości o 25% wyższa (zaokrąglając w górę). Istnieje 10% szansa, że wykonali tę broń giganci. Dotyczy tylko broni obuchowych. Cechy broni: wytrzymałość, minimalna SF użycia, opóźnienie i waga o 50% większe (zaokrąglając w górę); skuteczność przy 100% biegłości o 50% wyższa (zaokrąglając w górę). Nie do kupienia.

11-99 broń wysokiej jakości. Cechy broni: wytrzymałość o 1/10 większa; doskonałe wyważenie daje +10 do Trafienia podczas ataku; bogato ornamentowana; cena x5. Istnieje też 10% szansa, że wykonał tę broń prawdziwy mistrz. Ma ona wtedy cechy: wytrzymałość o 50% większa; waga mniejsza o 1/10; świetne wyważenie daje +20 do Trafienia podczas ataku i o 1 segment zmniejsza opóźnienie (opóźnienie minimum musi wynosić 1); bogato ornamentowana; cena x20. W zasadzie nie do kupienia.

100 wykonanie mieszane. (Rzuć dwa razy i zsumuj cechy broni).

Zbroje – komplety analogiczne jak podane w tabelach. Rzuć k100:

01-10 zbroja płytowa
11-20 zbroja płaszczyznowa
21-30 półzbroja
31-40 pancerz lub półpancerz
41-60 kolczuga
61-70 zbroja łuskowa
71-80 zbroja kurtkowa
81-85 skóra zwierzęca
86-100 skóra smocza lub łuskowa

Po wylosowaniu rodzaju zbroi należy wylosować, kto ją wykonał. Tabela **Cechy zbroi.** Rzuć k100.

01 wykonane z innego metalu. Elementy metalowe tej zbroi wykonane zostały z innego niż żelazo lub stal materiału. Rzuć k100.

01: mityl. Zbroja z mitrylu ma cechy: Obrona, wytrzymałość, wyparowania x10; 1/10 standartowej wagi; cena zależy od wagi mitrylu; nie może być magiczna; nie do kupienia; bardzo pożądana przez wszystkich. Broń tnąca i kłuta (nie z mitrylu i niemagiczna), przy ciosie w przeciwnika chronionego mitrylową zbroją, otrzymuje uszkodzenia równe 1/100 siły ciosu. Istnieje szansa (10%), że zbroja jest wykonana z białego mitrylu. Dodatkowo posiada ona 10 pkt Antymagii i może być wykryta poprzez użycie zdolności wykrycia magii (choć nie jest magiczniona). Inne cechy białego mitrylu – patrz opis, w tabeli **Cechy broni**.

02-05: adamandyt. Cechy zbroi: Obrona, wytrzymałość, wyparowania x2; 50% standardowej wagi; cena zależy od wagi adamandytu; nie do kupienia; pożądana przez wszystkich.

06-10: złoto. Cechy zbroi: Obrona i wyparowania o 1/10 mniejsze; wytrzymałość o 50% mniejsza; waga x4; +50 pkt do PR (minimum); pożądana przez wszystkich.

11-50: najlepsza stal. Cechy zbroi: Obrona i wyparowania o 20% wyższe; wytrzymałość o 50% wyższa; cena x10; do kupienia tylko na Archipelagu Zachodnim; pożądana przez wszystkich.

51-75: srebro. Cechy zbroi: Obrona, wyparowania, waga o 1/10 mniejsze; wytrzymałość o połowę mniejsza; cena zależy od wagi srebra; chroni przed atakiem niektórych martwiaków; daje 50% szansy odbicia petryfikującego spojrzenia; pożądana przez wszystkich.

76-99: częściowo miedziana

Cechy zbroi: obrona, wyparowania, wytrzymałość i waga minimum o 1/10 mniejsze; +10 do odporności przy obronie na magię). Zrobiona jest z jakiegoś stopu miedzi (brąz, spiż).

100: skład mieszany (o parametrach decyduje MG).

02 wykonana przez bogów. Cechy zbroi: Obrona, wyparowania, wytrzymałość x2.

03 zbroja antyczna. Cechy zbroi: Obrona, wyparowania, wytrzymałość o 50% większe.

04 wykonana przez bezimiennego mistrza. Cechy zbroi: obrona, wyparowania, wytrzymałość większe o k5x10%.

05 wykonana na Archipelagu Pajeczym przez płatnerza sharana, arana lub ich niewolnika. Cechy zbroi: waga 1/2. Rzuć k100:

01-60: zbroja standardowa
61-90: ograniczenia SZ o klasę mniejsze (np. z 1/3 do 1/2)
91-99: ograniczenia ZR o klasę mniejsze (np. z 1/3 do 1/2)
100: ograniczenia ZR i SZ o klasę mniejsze (np. z 1/3 do 1/2)

06 wykonane przez krasnoludów. Cechy zbroi: Obrona +10; wyparowania tnące o 50% większe; wytrzymałość o1/10 większa. Isnieje też 10% szansy, że wykonali tę zbroję mistrzowie krasnoludzcy. Ma ona wtedy cechy: Obrona +25; wyparowania tnące x2; pozostałe wyparowania o 50% większe; wytrzymałość x2. Nie do kupienia.

07 wykonana przez elfów. Cechy zbroi: Obrona +10; wyparowania kłute o 50% większe; wytrzymałość o1/10 większa. Isnieje też 10% szansy, że wykonali tę zbroję mistrzowie elfów. Ma ona wtedy cechy: Obrona +25; wyparowania kłute x2; pozostałe wyparowania o 10% większe; wytrzymałość x2; waga o 50% mniejsza; ograniczenia o klasę mniejsze. Nie do kupienia.

08 wykonana przez trolle. Cechy zbroi: Obrona +10; wyparowania obuchowe o 50% większe; wytrzymałość o 1/10 większa. Isnieje też 10% szansy, że zbroja została wykonana przez trolle górskie. Ma ona wtedy cechy: Obrona +10; wyparowania obuchowe x2; pozostałe wyparowania

	o 50% większe; wytrzymałość x3; waga o 1/10 większa.
09	wykonana przez orków. Cechy zbroi: wyparowania +10 pkt każde; waga o 1/10 większa. Isnieje też 10% szansy, że zbroja została wykonana przez uruk-hai. Ma ona wtedy cechy: wyparowania +10 pkt każde. Istnieje też 5% szansy, że zbroję wykonali orkowi mistrzowie. Ma ona wtedy cechy: wyparowania +30 pkt każde; waga o 1/10 większa; wytrzymałość o 50% większa. Nie do kupienia.
10	wykonana przez olbrzymów. Cechy zbroi: wyparowania obuchowe x2; wytrzymałość 1/2. Istnieje też 10% szansy, że zbroję wykonali giganci. Ma ona wtedy cechy: Obrona x2; wyparowania o 50% większe. Nie do kupienia.
11-99	zbroja wysokiej jakości. Cechy zbroi: wytrzymałość o 50% większa; bogato ornamentowana; cena x2. Istnieje też 10% szansy, że zbroję wykonał prawdziwy mistrz. Ma ona wtedy cechy: Obrona +10; wyparowania o 1/10 większe; wytrzymałość x2; waga mniejsza o 1/10; cena x10. W zasadzie nie do kupienia.
100	wykonanie mieszane. Rzuć dwa razy i zsumuj cechy.

Tarcze

Rzut k100:

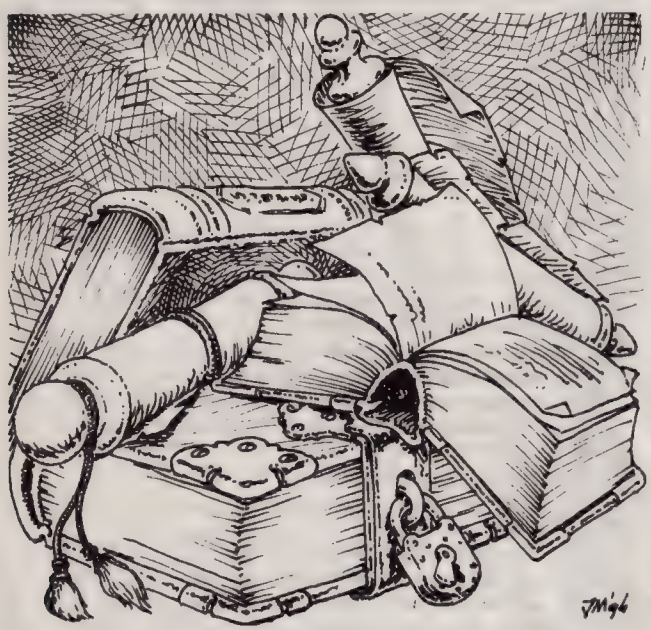
1-15	pawęż
16-50	tarcza rycerska (25% szansy, że posiada czyjś herb; cena x2; używana przez obcych rycerzy zniesławia)
51-85	tarcza typowa, metalowa (25% szansy, że ma kolec wystający ze środka; waga +5 pkt SF)
86-100	tarcza drewniana (25% szansy, że ma kolec wystający ze środka; waga +5pkt SF)

Elementy zbroi

Rzuć k100:

01-30	hełmy ciężkie
31-50	inne hełmy
51-80	dodatki metalowe
81-100	dodatki skórzane

Po wylosowaniu rodzaju należy sprawdzić, przez kogo zostały wykonane. Rzuć k100 i sprawdź, jak w przypadku zbroi. Jeżeli coś pasuje, MG może zmodyfikować cechy.



Losowanie skarbu typu „E" (księgi, pergaminy itd.)

Rzuć k100:

01-75	księgi
76-99	pergaminy
100	coś nietypowego (ustala MG np. przybory do pisania)

Losowanie ksiąg

Księgi, tworzone na Orcusie są z reguły bardzo duże i ciężkie. Te, które są powszechnie spotykane mają rozmiary ok. 30 na 20 cm, ważą (wraz z drewnianą okładką) ok. 5 kg (20 punktów SF) i mieszczą kilkaset stron. Są bardzo drogie – minimum 10 sztuk złota. Na terenach Archipelagu Zachodniego i na niektórych dworach innych archipelagów istnieją mniej lub bardziej prymitywne drukarnie. Drukowane książki są jednak rzadkością.

Czytanie książek wzbogaca umysł i pozwala nauczyć się wielu rzeczy. Po przeczytaniu odpowiedniej księgi bohater ma pewną szansę (opisaną poniżej) wykorzystania w ten sposób nabytej wiedzy, co pozwoli mu na podniesienie niektórych parametrów na stałe. Zawarta w księdze wiedza może być wykorzystana tylko przez jedną osobę i tylko raz; kolejne czytanie tej samej książki nic już nie daje. Sam proces czytania jest bardzo czasochłonny. Przyjmuje się, że aby przeczytać całą księgę należy na to poświęcić przynajmniej 5 dni (16 godzin czytania dziennie). Ponieważ nie każdy może sobie pozwolić na stratę tak długiego okresu czasu, może czytać wieczorami (2 godziny) przez około 40 dni (miesiąc).

Należy wylosować, czego dotyczy księga. Rzuć k100:

01-05	historyczna (10%, że MD wzrośnie o 1 pkt)
06-10	pamiętnik (10%, że natrafi się na wiadomość o jakimś skarbie; jeżeli MG założy, że nie jest ona przestarzała, może być inspiracją do następnej przygody)
11-15	o sztuce (10%, że podniesie poczucie piękna, czyli INT wzrośnie o 1 pkt, a w przypadku kupców, złodziei i iluzjonistów – dodatkowo MD o 1 pkt)
16-20	przygodowa (10%, że natrafi się na wiadomość o jakiejś tajemnicy; jeżeli MG założy, że nie jest ona przestarzała, może być inspiracją do następnej przygody)
21-25	romans (10%, że nauczy dobrych manier itp., czyli PR wzrośnie o 1 pkt, a w przypadku bardów nawet o 2 pkt)
26-30	o wojnach (10%, że MD wzrośnie o 1 pkt, a w przypadku kasty żołnierskiej i rycerskiej nawet o 2 pkt)
31-35	o broni (10%, że biegłości wszystkich posiadanych [illegible] i wzrosną o 1 pkt)
36-40	o uzbrojeniu (10%, że wzrośnie wiedza np. o zbrojach; można będzie skuteczniej używać zbroi, co może zwiększyć obronę zbroi o 1 pkt, a w wypadku płatnerzy nawet o 2 pkt)
41-45	o morzu (10%, że MD wzrośnie o 1 pkt)
46-50	o zwierzętach (10%, że MD wzrośnie o 1 pkt, a w wypadku druidów i łowców nawet o 2 pkt Dodatkowo jest szansa 10%, że będzie w niej kompletny opis jakiegoś gatunku zwierzęcia. Osoba posiadająca tę księgę zna dokładny tryb życia takiej istoty.)
51-55	o rolnictwie (10%, że nauczyło się uprawiać dany gatunek zboża lub jakiegoś ziela – ustala MG)
56-60	o religiach (10%, że MD wzrośnie o 1 pkt; także WI o 2 pkt, jeżeli księga dotyczy bóstwa, które czytający wyznaje – ustala MG)
61-65	o magii (10%, że UM wzrosną o 1 pkt, a w przypadku czarodziejów i kleryków też INT o 1 pkt)
66-70	o potworach (10%, że MD wzrośnie o 1 pkt, a w wypadku druidów, łowców, paladynów nawet o 2 pkt Dodatkowo jest szansa 10%, że będzie w niej kompletny opis jakiegoś gatunku potwora. Osoba posiadająca tę księgę dokładnie zna tryb życia takiej istoty.)
71-75	religijne doktryny (przydatne tylko dla kleryków; 5%, że MD wzrośnie o 1 pkt, a WI o 3 pkt)
76-80	magiczne doktryny (przydatne tylko dla czarodziejów; 5%, że MD wzrośnie o 1 pkt, a UM o 3 pkt)
81-85	kodeks złodziejski (przydatne tylko dla kasty złodziejskiej; 5%, że MD wzrośnie o 1 pkt, a UM o 3 pkt)
86-90	słownik języka... (pozwala tłumaczyć pisane zwroty z danego języka na język wspólny, ewentualnie inny; wylosuj rasy i języki, których ta księga dotyczy)
91-95	inne księgi ogólne (zależnie od MG np. o muzyce, bitwach, podziemiach, budowlach, rasach itd).
96-99	księga dezinformująca (księga ta zawiera błędne informacje z dziedziny, którą ustali MG. Tylko bibliotekarz-specjalista może ją rozpoznać.
100	Specjalistyczna (patrz tabela **Księgi specjalistyczne**).

Księgi specjalistyczne

Rzuć k100:

01-05	wstęp do golemologii (lub inna księga z tej dziedziny). Dokładny opis znajduje się przy opisie etosu golemologa.
06-35	o zawodach. Pozwala wykonywać dany zawód efektowniej o 10%; ewentualne premie ustala MG)
36-38	o umagicznianiu. Uczy umiejętności pozwalających na stałe umagiczniać przedmioty bez potrzeby zakładania blokady PM. Dodatkowo pozwala odzyskać po umagicznieniu potencjał, który jest nadmiarowy, a więc ponad 1 punkt PM/kg umagicznianej materii. Wilgoć samoczynnie może wcześniej rozmagicznić tak umagiczniony przedmiot.
39-40	o kupiectwie. Pozwala o 10% efektywniej wykonywać wszelkie dotyczące ich czynności.

41-43 o pentagramach. Pozwala o 10% efektywniej wykonywać wszelkie dotyczące ich czynności.
44-45 o znakach runicznych. Pozwala o 10% efektywniej wykonywać wszelkie dotyczące ich czynności.
46-50 o martwiakach. Pozwala o 10% efektywniej wykonywać wszelkie dotyczące ich czynności, np. tworzenie martwiaków, pozyskiwanie ich czy odwracanie. Dotyczy też to zwiększenia odporności w przypadku obrony na strach i innych zdolności.
51-54 o magicznych potworach. Pozwala o 10% efektywniej wykonywać wszelkie dotyczące ich czynności, np. tworzenie ich, obłaskawianie czy wyszukiwanie słabych stron. Dotyczy też to zwiększenia odporności w przypadku obrony na strach i większości ich zdolności.
55 o mistrzostwie w profesji. Zawarte są tu tajniki wiedzy o danej profesji. Pozwalają one osiągnąć lepszą efektywność (5 pkt/%) we wszelkich zdolnościach. Dotyczy też to antyodporności wynikających z POZ (np. wróg broni się przed czarem o 5 pkt gorzej). Dotyczy się to też obrony przed zdolnościami własnej profesji (zależnie od MG).
56-60 o wróżbiarstwie. Pozwala stawiać wróżby i przepowiednie na okres dwukrotnie dłuższy i z 10% większą szansą pozytywnego wyjścia. Ostatecznie decyduje MG.
61-75 o jednej broni. Zawarte tu tajniki posługiwania się daną bronią pozwalają zwiększyć biegłość w tej broni o 10 pkt
76-78 o jednej zbroi. Uczy jak dokładnie wyrabiać dany element – składnik zbroi o 10% większych wyparowaniach i Obronie.
79-81 o ziołach. Zawarte tu tajniki uczą uprawiać, przetwarzać i robić wywary z danych k5 ziół.
82-84 o sile mikstur. Zawarte tu tajniki dają wiedzę o robieniu z 3 zwykłych ekstraktów jednego, znacznie silniejszego. Zmianę parametrów ustala MG, ale ekstrakt nie może być mocniejszy bardziej niż dwukrotnie.
85 o wielkiej żywotności. Zawarta w niej wiedza umożliwia z 10 litrów krwi dużych smoków zrobić k10 ekstraktów (wymagane odpowiednie umiejętności alchemiczne). Po wypiciu i nasmarowaniu się takim ekstraktem (zużywa się więc po dwie porcje), na czas 1 dnia daje żywotność równą smokowi, z którego krwi ekstrakt pochodzi. Po skonczeniu działania mikstury postać jest wyczerpana na k10 dni.
86-95 o pułapkach. Wiedza w niej zawarta daje premię 10 pkt przy jakimkolwiek zakładaniu, rozbrajaniu i omijaniu pułapek. MG może zezwolić na wykorzystywanie także w innych odpowiednich przypadkach.
96-99 inne księgi. Np. o robieniu amuletów, o alchemii, nekromancji, magii żywiołów, iluzji. Ostateczne profity ustala MG.
100 księgi niespotykane (decyzja MG).

Pergaminy
Rzuć k100
01-75 zapisane pergaminy i listy. Zawarta w nich wiedza daje 10% szansy na poznanie jakiejś ważniejszej tajemnicy. Może to być np. umowa prawna, droga do skarbu (nie wiadomo oczywiście, czy jeszcze on jest) – ustala MG.
76-95 pergaminy czyste. Około k100 kartek.
96-100 plany i mapy. Zawarte w nich wskazówki dają 20% szansy na poznanie jakiejś ważniejszej tajemnicy. Może to być plan labiryntu, zamku, drogi do skarbca lub skarbu itp. Nigdy niewiadomo oczywiście, czy jest to prawdziwe i czy jeszcze istnieje.

Losowanie skarbu typu „F" (mikstury i inne wyroby czarodziejów i kapłanów)

Rzuć k100
01-75 mikstury
76-100 inne przedmioty

Mikstury i maści niemagiczne
Rzuć k100
01-25 flakonik lub dzbanuszek z 1 porcją mikstury lub maści zrobionej z ziół (patrz: druid – lista ziół);
26-45 naczynie (słoik albo buteleczka) z 1 porcją jakiegoś komponentu (patrz: alchemik – tabela komponentów);
45-50 flakonik z wodą święconą;
51-65 buteleczka lub dzbanuszek z k5 porcjami mikstury lub maści zrobionej z ziół (patrz: druid – lista ziół);
66-75 bukłak lub dzban z dobrym winem;
76-80 bukłak lub dzban z bardzo silnym alkocholem;
81-85 dzban z oliwą;
86-95 flakonik lub dzbanuszek z 1 porcją trucizny (patrz: tabela);
96-99 buteleczka lub dzbanuszek z 1-5 porcjami trucizny (patrz: tabela);
100 inna substancja (np. kwas).

Trucizny (może ewentualnie odnosić się to do działania niektórych gazów):
Uwaga, rzuć k100: niektóre trucizny działają tylko w zetknięciu z krwią (1-25), inne działają tylko po wypiciu (26-50), jeszcze inne działają w zetknięciu się z ciałem (51-65) lub po nabraniu oddechu, jako np. gaz (66-80). Są też nawet takie, które mogą uaktywniać swe działanie w całkiem inny sposób (85-90) lub na kilka sposobów (91-100).
Rzuć k100:
01-10 zabójcza (zab.). Powoduje śmierć. Na istoty posiadające powyżej 500 pkt ŻYW działa z reguły jako silnie raniąca.
11-20 osłabiająca (osł.). Powoduje stan analogiczny do *spowolnienia*. Na czas działania dwukrotnie zmniejsza SF. Działa najczęściej k10 albo k100x10 rund – zależnie od rzutu obronnego.
21-30 paraliżująca (par.). Powoduje paraliż ciała na okres najczęściej k100x10rund. Na istoty posiadające powyżej 500 pkt ŻYW działa z reguły jako osłabiająca.
31-40 letargiczna (let.). Powoduje stan letargu na okres k100 dni. Na istoty mające powyżej 500 pkt ŻYW działa z reguły jako nasenna.
41-50 nasenna (nas.). Usypia na k10x100rund.
51-60 powodująca ból (p.ból). Wywołuje długotrwały ból. Obniża o 50% TR, OB i UM na okres k100rund.
61-70 silnie raniąca (sil.ran.).Zadaje najczęściej k100x10 obrażeń, ew. k100 po udanym % rzucie obronnym.
71-80 raniąca (ran.). Zadaje najczęściej k10x10obrażeń, ew. k10 po udanym % rzucie obronnym.
81-95 efekt mieszany. Rzuć dwa razy i zsumuj efekty. Postać jest w stanie przetrwać (obronić się % rzutem odpornościowym na truciznę) tylko silniejsze działanie, a automatycznie podlega drugiemu.
96-99 inna trucizna. O działaniu decyduje MG.
100 pseudotrucizna. Narkotyk – objawy sugerują działanie trucizny, a efekt jest wynikiem halucynacji.

Tabela **Szybkość działania trucizny**
Rzuć k100:
01-20 A – natychmiastowa (działa po k10 segmentach)
21-40 B – szybko działająca (działa po 1 rundzie)
41-60 C – normalnie działająca (działa po k10 rundach)
61-80 D – powolna (działa po k100x10 rundach)
81-90 E – długoterminowa (działa po k10 dniach.)
91-100 inne działanie

Inne przedmioty
Rzuć k100:
01-10 Różdżki czarodziejskie. Wydrążone w środku, dość giętkie pałeczki – najczęściej ze specyficznego drewna, często pokryta różnymi sybolami. Jeżeli zostaną specjalnie umagicznione, mogą przechowywać „ładunki" (PM) czarów. Po wypowiedzeniu aktywującego hasła kierują dany czar w stronę, wskazaną przez koniec różdżki. Jeśli wylosuje się różdżka magiczna, sprawdź w odpowiedniej tabeli, co to za magia itp.
11-20 Laski czarodziejskie i kleryckie. Wydrążony w środku twardy kij – z odpowiedniego rodzaju drewna, często pokryty różnymi sybolami.
21-30 Berła królewskie i kleryckie. Jest to odpowiednio przerobiona wekiera.
31-40 Aparatura alchemiczna do ekstrakcji (ew. inne wyposażenie pracowni alchemicznej).
41-50 Duży amulet PM. Można w nim gromadzić do 100,000 pkt PM (w standardowym do 1000 pkt PM).
51-75 Rzeczy codziennego użytku, w tym różne narzędzia rzemieślnicze. Decyduje MG.
76-100 Przedmioty różne (np. liny, pochodnie, lembasy, beczki z winem, instrumenty muzyczne itp.)

Uwaga: tabele i opisy przedmiotów magicznych ukażą się niebawem.

CZARY C.D.

CZARY KAPŁAŃSKIE

TRZECI KRĄG

LECZENIE/WYWOŁANIE ŚLEPOTY **(Energia)**

KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Czar leczy z oślepiającego wpływu światła, z oślepienia wywołanego magią, ze ślepoty i z chorób oczu. Oprócz tego można go także użyć do oślepiania. Istota, która nie obroni się przed tą formą energii (% rzut na odporność nr 5) staje się ślepa, w związku z czym jej ZR nie wlicza się do Obrony, a ponadto jej zdolności profesyjne, Trafienie i Obrona są średnio o połowę zredukowane (inne ograniczenia, np. możliwość potknięcia się, ustala MG). W przypadku ataku bronią rażącą z dystansu do Obrony oślepionej istoty liczona jest tylko jej zbroja/skóra. Dla istot, które posługują się w walce innymi zmysłami, niż tylko wzrok te ograniczenia mogą być mniejsze. Takiej ślepoty można się pozbyć jedynie przez udane zdjęcie przekleństwa lub wyleczenie tym czarem. Ten czar zaczyna działać dopiero po upływie k10 rund.

SPOTĘGOWANIE DOBRA/ZŁA **(Zaklęcie)**

KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: (spec.)

OPIS: W trakcie trwania tego zaklęcia zostają podwojone Antyodporności rzuconych w tym czasie czarów, które opierają się o ewidentne zło/dobro. Dotyczy to także wykorzystywania niektórych zdolności (np. wpisywanie czarów w pentagram, odwracanie martwiaków). Użyty przez kapłana, który ma powyżej 100 pkt UM lub rzuca go w pobliżu własnego ołtarza, działa dużo silniej, obniżając o połowę odporności ofiar na w/w czary. W przypadku kleryków (i paladynów), którzy posiadają minimum 150 UM lub emanują aurą dobra/zła, zaklęcie to dodatkowo dwukrotnie zwiększa siłę raniącą wspomnianych czarów, o ile są one używane przeciwko istocie o przeciwnym (pod względem moralności) charakterze.

WYKRYCIE/UKRYCIE CHARAKTERU **(Zaklęcie)**

KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda, ewentualnie 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota

OPIS: Umożliwia wykrycie charakteru wskazanej istoty, o ile nie jest on magicznie ukryty. Zaklęcie to informuje dokładnie o praworządności, moralności i skrajnych tendencjach charakteru. Tym czarem można też ukryć charakter tak, by podczas prób jego wykrywania wskazywał na inny (maks. przez 1 godz./POZ kapłana).

OCHRONA PRZED SFERAMI NEGATYWNYMI **(Zaklęcie)**

KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (spec.)

OPIS: Postać lub przedmiot chronione tym zaklęciem zostają uodpornione w znacznym stopniu na szkodliwe wpływy sfery egzystencji negatywnej. Dzięki temu dwukrotnie zmniejszają się niekorzystne skutki zetknięcia z energią negatywną, np. wyssanie Energii Życiowej, rany od *Miecza Ewidentnego Zła* (a także efekty niektórych czarów, jak *Fala Ewidentnego Zła, Uderzenia Zła* itp.). W niektórych przypadkach czar ten dotyczy oddziaływania specyficznych czynników także z innych sfer egzystencji (Eteralnych, Astralnych itp). Ponadto czar ten skutecznie chroni przed szkodliwym wpływem *Aury śmierci, upiornych jęków, potępieńczego śpiewu* i czaru *Schody do...*

Może on zaabsorbować (zneutralizować) pierwsze wyssane punkty Energii Życiowej (maksymalnie 1/na każdy POZ Kapłana).

NATCHNIENIE ŻYCIA **(Energia)**

KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)

OPIS: Istota, na którą został rzucony ten czar zyskuje na czas jego działania kilka znaczących udogodnień:

– otrzymuje dodatkowo 50 pkt ŻYW + 50 pkt/5 POZ kapłana. W razie otrzymania jakichkolwiek obrażeń, punkty te są odejmowane w pierwszej kolejności. O ile jeszcze pozostaną, znikają wraz z końcem działania czaru;

– Bazowa Odporność Psychiczno–Fizyczna zwiększa się o 5 pkt + 5 pkt/5 POZ kapłana, a Bazowa Fizyczna o 10 pkt + 10 pkt/5 POZ kapłana;

– bohater nie odczuwa żadnej formy zmęczenia i wyczerpania, a więc jeżeli był w takim stanie (np. jest tuż po wskrzeszeniu lub krócej niż 1 dzień po agonii), to może normalnie działać;

– bohater, który znajdzie się (lub był) w agonii może (jeżeli został o tym wcześniej poinformowany) używać zdolności *Podtrzymanie Życia*, analogicznie jak mogą to czynić rycerze. Postać z kasty rycerskiej, wykorzystując tę zdolność nie musi sprawdzać przetrwania (szoku), czy przeżyje;

– współwyznawca kapłana (lub sam kapłan) odnosi tylko połowę obrażeń od każdego ciosu.

Pod wpływem tego czaru można być tylko raz dziennie; kol[illegible] jego rzucenie na tego samego bohatera przed upływem 24 godz. nie wywoła żadnego efektu.

PORAŻENIE **(Szok)**

KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (a od 10 POZ – 1 istota/POZ)

OPIS: Ten czar narzuca ofierze wizję kapłana jako osoby potężnej i majestatycznej. Ofiara czaru musi wykonać pozytywny % rzut na szok lub jej umysł zostaje obezwładniony, a ona sama traci równowagę i upada. Istota, która znalazła się pod wpływem tego czaru widzi i słyszy wszystko, co się wokół niej dzieje, nie jest jednak w stanie nic na to poradzić, jest całkiem bezbronna. Jeżeli miało to miejsce w trakcie walki, tylko towarzysze ofiary mogą ją uchronić przed ewentualnym bezkarnym poderżnięciem gardła. Paraliż mija po 24 godzinach. Wcześniej może być zdjęty tylko odpowiednimi czarami (*Przełamanie słabości, Egzorcyzm, Leczenie Chorób*). W ostateczności może być też przełamany przez samą ofiarę, co wiąże się z wielkim ryzykiem. Świadoma cały czas ofiara w momencie, gdy np. widzi kładzione z jednoznacznym zamiarem na jej gardle ostrze i wykona % rzut na INT, może ostatnim wysiłkiem woli próbować wyrwać się spod w[illegible] czaru. Trwa to całą rundę, a powodzenie tej akcji określa % rzut na połowę wartości odporności na szok. Niepowodzenie ma fatalne skutki, oznacza śmierć.

ŚWIATŁO **(Energia)**

Czar analogiczny do czaru maga z II Kręgu.

WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI **(Zaklęcie)**

Czar analogiczny do czaru maga z II Kręgu.

OCZYSZCZENIE POKARMU/WODY **(Zaklęcie)**

KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg/POZ, ewentualnie 1 litr/POZ

OPIS: To zaklęcie oczyszcza pewną ilość pokarmu lub wody, pozbawiając ją brudu, nieświeżości, trucizny i czynników chorobotwórczych, tym samym czyniąc przydatną do spożycia. Nie zmienia jednak smaku pokarmu ani jego właściwości odżywczych. Oczyszczony pokarm nie jest magiczny i z upływem czasu psuje się jak każdy inny.

UŚWIĘCENIE ZIEMI **(Zaklęcie)**

KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole/POZ (spec.)
OPIS: Ten czar poświęca wybranemu bóstwu jednolity, nie przeklęty obszar. Przez najbliższe 24 godziny wyznawcy tego bóstwa mają na tym terenie +10 pkt do TR, OB, UM, WI, wykonywanych zdolności profesyjnych oraz do odporności, a w wypadku dokonywania wskrzeszenia dodatkowo +10 pkt do rzutu na szok wskrzeszanego. Czary, rzucane przez stojących na tym obszarze wyznawców mają dwukrotnie zwiększoną Antyodporność. Martwiaki, które będą chciały dostać się na "uświęconą ziemię" muszą przełamać zaklęcie % rzutem na połowę swej odporności na zaklęcia. W każdej rundzie pobytu na tym obszarze będą one miały o połowę mniejszą szansę Trafienia oraz o 20 pkt mniejszą OB, UM i odporności. Jeżeli jednak martwiak lub inna "nieczysta" istota pozostanie tam przez czas dłuższy niż 1 runda/POZ rzucającego, zaklęcie traci swą moc.
Rzucający sam wybiera pola, które chce poddać działaniu tego czaru. Każde z nich musi jednakże sąsiadować choć jednym bokiem z którymś z pozostałych.

CZWARTY KRĄG

LECZENIE/JĄTRZENIE POWAŻNYCH RAN **(Energia)**

KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Leczy 100 pkt obrażeń na każde 5 POZ kapłana, również obrażenia śmiertelne (w dowolnym momencie agonii). Nie działa na martwiaki i niektóre istoty z innych sfer egzystencji.
Ten czar może zostać odwrócony – użyty jako *Jątrzenie*. Dotkniętej istocie (dotknięcie wymaga udanego % rzutu na akt. ZR, zmniejszoną o Obronę przeciwnika) rozjątrza świeżo odniesione obrażenia (co znaczy, że musi je ona mieć), jeśli nie obroni się przed nim % rzutem na odp. nr 5. Ostatnia poprzedzająca rzucenie *Jątrzenia* rana, jak również każda zadana ofierze czaru później, zaczyna się jątrzyć, zwiększając obrażenia o dodatkowe 100 pkt/5 POZ rzucającego czar kapłana. Czar będzie odtąd zawsze towarzyszył postaci, dopóki nie zostanie z niej zdjęte przekleństwo lub nie zostanie ona uleczona czarem typu *Leczenie Poważnych Ran, Uzdrowienie, Regeneracja* (itp.). Zdolność regeneracji lub efekt paladyńskiego *Przywrócenia witalności* także natychmiast kończą działanie *Jątrzenia*. Ta forma czaru nie skutkuje w przypadku ran wywołanych siłą psychiczną, działającą na umysł ofiary. Obrażenia, odniesione wskutek działania tego czaru, wywołują samoistnego pogłębiania się agonii.

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO WODY **(Zaklęcie)**

KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 12 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: spec. (potencjalnie 1 dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: do 1 litra krystalicznie czystej wody
OPIS: Czar nasyca czystą wodę energią, nadającą jej wyjątkową moc. Jeden litr takiej wody dzieli się na 10 porcji. Każdy, kto wypije przynajmniej jedną porcję nabiera takiego wigoru, że przez najbliższe 12 godzin nie odczuwa zmęczenia, pragnienia i głodu, także naturalna regeneracja jego ciała jest dwukrotnie szybsza. Dodatkowo jest on niewrażliwy na ból, zaś jeżeli był ranny lub znajdował się pod wpływem trucizny, krwawienie ustaje, a trucizna zostaje zneutralizowana.
Broń zanurzona w pobłogosławionej wodzie (na minimum 2 rundy) lub dokładnie nią polana (jedną porcją) zadaje skuteczne rany martwiakom, nawet jeśli nie jest magiczna, ani srebrna. Nie może być jednak użyta w innym celu, bowiem traci wtedy tę właściwość, podobnie jak traci ją, jeśli upłynęło więcej niż 10 rund do momentu ataku na martwiaka. Można też po prostu oblać tą wodą martwiaka – należy ją wtedy traktować jak wodę święconą. Trzeba jednak pamiętać, że liczba zadawanych ran nie zależy od ilości wylanej na raz wody, a od tego, ile razy polano martwiaka jej porcjami.
Woda traci swe właściwości po upływie 24 godzin, jak również w wypadku jej zanieczyszczenia lub prób rozcieńczania.

LECZENIE CHORÓB **(Energia)**

Czar analogiczny do czaru półboskiego z IV Kręgu.

ŚWIATŁOŚĆ/CZERŃ **(Zaklęcie)**

KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 2 metrów/POZ
OPIS: *Światłość* działa na wszystkie martwiaki i postaci o charakterze ewidentnie złym, w odróżnieniu od *Czerni*, która działa na wszystkie istoty żywe. Istota, która znajdzie się wewnątrz sfery i nie obroni się przed tym zaklęciem % rzutem na odp. nr 3, automatycznie ginie. Oczywiście ten czar nie działa na rzucającego.
Światłość powinni rzucać tylko kapłani o dobrym etosie (charakterze), a *Czerń* tylko ci o złym. Klerykom o neutralnym etosie wolno rzucić dowolną formę tego zaklęcia, ale tylko w naprawdę krytycznym momencie – w przeciwnym razie narażają się na śmiertelny grzech (zauważenie przez boga kończy się przeważnie śmiercią) – podobnie jak kapłan dobry/zły, który posłuży się niewłaściwą swojemu charakterowi formułą czaru.

NEUTRALIZACJA/WYWOŁANIE TRUCIZNY **(Zaklęcie)**

KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota, ew. 1 litr/POZ
OPIS: Ten czar neutralizuje krążącą w ciele ofiary truciznę, przy czym jedynie ją eliminuje, nie lecząc wcześniejszych skutków. Rzucony na zawierający truciznę płyn, uzdatnia go do picia, usuwając szkodliwe substancje.
Jeśli zostanie użyty przez kapłana o etosie nakazującym szerzenie dobra i (lub) miłości, jego moc wzrasta i kapłan może nawet przywrócić do życia istotę, która w przeciągu ostatnich 24 godzin zginęła od działania trucizny. Oczywiście w takim wypadku ofiara trucizny musi wykonać pozytywny % rzut na szok. Konsekwencje niepowodzenia są identyczne jak w przypadku czaru *Wskrzeszenie*.
Ten czar, rzucony przez kapłana o wybitnie złym etosie zatruwa ofiarę, jeżeli nie obroni się ona % rzutem na odporność nr 3. Trucizna pojawia się nagle w organizmie ofiary, wywołując skutki analogiczne do skutków takiego rodzaju trucizny, jakiego wcześniej doświadczył on empirycznie na sobie.

WYKRYCIE KŁAMSTWA **(Zaklęcie)**

KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: kapłan
OPIS: To zaklęcie pozwala u osoby, z którą kapłan rozmawia, wykryć każdą udzieloną mu świadomie nieprawdziwą informację; nie wykryje jednak kłamstw, wynikających z niewiedzy lub głupoty, a także takich, w które ta osoba wierzy i jest całkowicie przekonana o ich prawdziwości.

OCHRONA PRZED SFERAMI NEUTRALNYMI **(Zaklęcie)**

KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot
OPIS: Postać lub przedmiot, chronione tym zaklęciem są odporne na naturalne czynniki sfer egzystencji Ziemi, Ognia, Powietrza i Wody, a także ich sfer pośrednich. Dotyczy to też sfer Eteralnych, Astralnych, itp. (ale nie Negatywnych). W obrębie Sfery Egzystencji Materialnej zaklęcie to zmniejsza o połowę szkodliwy wpływ elementów Sfer Neutralnych, np. obrażenia od ognia, błyskawicy, lodu itp.

CZARY DRUIDYCZNE

TRZECI KRĄG

PRZEMIANA W ZWIERZĘ **(Polimorfia)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (maksymalnie 1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: druid
OPIS: To zaklęcie na określony czas przemienia druida w dowolne, dobrze mu znane zwierzę. Druid w postaci zwierzęcia posiada standardowe dla tego zwierzęcia cechy, dotyczące jego wyglądu i (częściowo) zachowania; wielkość, umiejętności rasowe i większość cech (współczynniki) są analogiczne do POZ zwierzęcia, odpowiadającego POZ druida. Druid zachowuje swoją ŻYW, INT, MD, WI (i ZW), Odporności Psychiczne oraz naturalnie swoją świadomość. Nie może jednak wykonywać czynności, których dane zwierzę nie jest w stanie (np. zamieniając się w żmiję, nie może korzystać z żadnych umiejętności wymagających posiadania rąk, nie ma także możliwości porozumiewania się za pomocą mowy, jako że żmije nie posiadają odpowiedniego narządu mowy). Zwykły druid nie może przerwać tego czaru przed upływem czasu jego trwania; potrafią to zrobić jedynie druidzi z Kręgu Zwierząt – dla nich czas działania tej przemiany nie jest ograniczony.

OCZYSZCZENIE POKARMU/WODY **(Zaklęcie)**
Czar analogiczny do czaru kapłana z III Kręgu

ZAKLĘCIE KERADA **(Zaklęcie)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień
OBSZAR DZIAŁANIA: drewno o wadze do 20 kg + 10 kg/POZ
OPIS: Zaklina niemagiczny kawałek drewna tak, by w rękach współwyznawcy przez najbliższe 24 godziny posiadał on magiczną moc. Dwukrotnie zwiększa ona wytrzymałość drewna, a w przypadku broni całkowicie drewnianej, każde jej uderzenie zadaje podwójne obrażenia. Umagicznienie drewnianej tarczy nadaje jej podwójną Obronę. Ten czar nie uaktywnia się w rękach nieodpowiedniej istoty oraz jeżeli został rzucony na magiczne drewno. Inna nazwa tego czaru to *Zaklęcie drewna*.

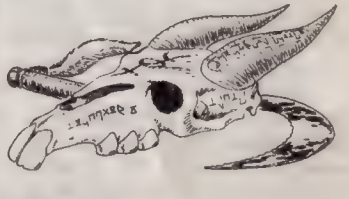
CEREMONIA NATURY **(Zaklęcie)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ), ew. spec.
OBSZAR DZIAŁANIA: 5 metrów wokół, ew. spec.
OPIS: To zaklęcie dwukrotnie zwiększa Antyodporność rzucanych przez druida czarów, wykonywanych przemian lub zdolności profesyjnych. Może powiększyć też (tylko jeden raz w czasie jego trwania) o 1/10 szansę pomyślnej próby wykonania czynności związanej z wiarą, przywróceniem istoty do życia (rzut na szok przy wskrzeszeniu itp.) oraz szansę powodzenia w innych, określonych przez MG sytuacjach. Użyte zgodnie z etosem druida, dwukrotnie wydłuża czas trwania czarów "uświęcających" jakiś obszar. Rzucone w imię szczytnego celu niekiedy podnosi rangę innych czarów, działając podobnie jak *Ceremonia* kapłańska z II Kręgu.

LECZENIE/JĄTRZENIE LEKKICH RAN **(Energia)**
Czar analogiczny do czaru kapłańskiego z I Kręgu

MEGA INSEKT **(Polimorfia)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 owad
OPIS: Wielokrotnie powiększa owada i czyni go całkowicie posłusznym rzucającemu czar. Owad staje się 10 + 1/POZ druida razy większy (druid o etosie związanym ze zwierzętami: 20 + 2/POZ). Rozmiary megainsekta określają jego ŻYW, równą 1 pkt za każdy 1 cm długości korpusu (bez czułek). Siła takiego owada zależy od poziomu rzucającego czar (POZ odnosi się tylko do poziomu druida, nie insekta) i gatunku użytego insekta:
– owad drapieżny – ataki: 1 (ew. 2); Trafienie: 50 pkt + 15 pkt/POZ druida; Obrażenia: (rzuć k10: 1-8 cięte, 9-10 kłute) 20/POZ + 10k10 pkt obrażeń od kwasu (trawienie zewnętrzne), ew. połowę, jeśli postać wykona udany % rzut na odporność nr 8; ZR i SZ: 50 pkt + 5 pkt/2 POZ; INT i MD: 10; Obrona: 5 pkt/POZ; Wyparowania: 5/POZ; Odporności Psych.: 15 pkt + 5 pkt/2 POZ; Odporności Fizyczne: 35 pkt + 5 pkt/2 POZ;
– owad wszystkożerny – jak wyżej, ale TR: 50 pkt + 10 pkt/POZ: Obrażenia: 15/POZ + 10k10 od kwasu;
– owad roślinożerny – jak wyżej, ale TR: 25 pkt + 5 pkt/POZ; Obrażenia: 5 + 10/POZ + od kwasu.
Zwykłego owada druid może znaleźć w ciągu 1-2 rund, a określonego w czasie k10 rund (odpowiednio dłużej, jeśli poza naturalnym terenem).
Uwaga: Żywego owada druid nie może trzymać dłużej niż ok. godziny (zależnie od etosu i MG), bowiem etos zabrania mu je męczyć w niewoli.

ZMIANA POGODY **(Zaklęcie)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1–10 rund
ZASIĘG: 0 (spec.)
CZAS DZIAŁANIA: spec. (ew. 10 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km +100m/POZ wokół
OPIS: To zaklęcie może nieco zmienić aktualną pogodę na obszarze wokół druida. Może np.: dwukrotnie skrócić czas trwania niekorzystnej pogody, rozpędzić chmury deszczowe, dwukrotnie osłabić lub wzmocnić siłę deszczu, mrozu, upału, wiatru (zależnie od MG). Podczas burzy druid może wywoływać co rundę m[illegible] naturalny piorun, który uderza we wskazane ręką miejsce lub [illegible] tę, o ile cel znajduje się pod gołym niebem i druid go widzi. Piorun zadaje ofierze 100 pkt obrażeń + 10/POZ druida, co ponadto modyfikowane jest o +/- k50 (od 10 poziomu +/- 2k50). W wypadku udanego % rzutu na odporność nr 8 (elektryczność) zmniejszoną o 10, otrzymuje się tylko połowę obrażeń.
Ten czar może być rzucany tylko raz dziennie. Pioruny mogą być sprowadzane tylko przez najbliższe 10 rund/POZ druida od momentu rzucenia zaklęcia. Jeżeli pogoda nie jest burzowa, a tylko pochmurna lub deszczowa, to czas spowadzania piorunów jest ograniczony do 1 rundy/POZ druida.

CHODZENIE PO WODZIE **(Zaklęcie)**
Czar analogiczny do czaru półboskiego z III Kręgu



CZWARTY KRĄG

SYMBOL UTAJENIA **(Czar specjalny)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole
OPIS: *Symbol*, nałożony na jakieś miejsce (jedno pole) całkowicie ukrywa jego prawdziwą naturę. Miejsce to wydaje się "stapiać" z otoczeniem tak, że dla postronnych obserwatorów wydaje się ono być zupełnie naturalne, nie warte poświęcenia uwagi. Jedynie dokładne zbadanie tego miejsca za pomocą dotyku pozwala odkryć to, co się naprawdę tam znajduje i tym samym znieść działanie zaklęcia. Najczęściej używa się tego czaru do kamuflażu tajemnych przejść, skrytek, przesuwnych ścian i różnych pułapek – zwykle zapadni. Odpowiednio użyty *Symbol* może posłużyć do ukrycia stojącej na nim osoby lub przedmiotu. W takim przypadku nikt i nic nie jest w stanie tej osoby wykryć, ani w żaden sposób zlokalizować – dotyczy to zarówno wszelkich czarów wykrywających, jak i zdolności oraz przedmiotów funkcjonujących na tej zasadzie (np. chroni przed *Wykryciem życia* – zdolnością martwiaków, wykryciem poprzez magiczną kulę czy przed czarem). Efekt tego ukrycia jest taki, jakby ta istota lub przedmiot nie istniały lub były w innej sferze egzystencji.
Ten czar może zostać nałożony tylko na płaską, w miarę gładką, nieruchomą i suchą powierzchnię. Zejście z *Symbolu*, zdjęcie z niego przedmiotu, jego starcie lub manipulowanie przy nim oraz długo działająca wilgoć kończy działanie czaru.

***UŚWIĘCENIE ZIEMI* (Zaklęcie)**
Czar analogiczny do czaru kapłańskiego z III Kręgu.

***NIEWRAŻLIWOŚĆ NA GŁÓD I PRAGNIENIE* (Energia)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Postać pod wpływem tego zaklęcia nie odczuwa w żaden sposób głodu i pragnienia, ani efektów ubocznych spowodowanych tym stanem. Po skończeniu czaru postać musi przez taki sam okres czasu wypoczywać, mając zapewnione jadło i napitek. W przeciwnym razie musi sprawdzać przeżycie (% rzutem na odporność nr 4).

***WYKRYCIE/UKRYCIE CHARAKTERU* (Zaklęcie)**
Czar analogiczny do czaru kapłańskiego z III Kręgu.

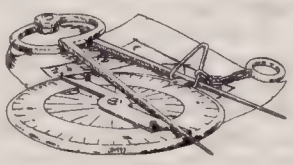
***NEUTRALIZACJA TRUCIZNY* (Zaklęcie)**
Czar analogiczny do czaru kapłańskiego z IV Kręgu.

***SYMBOL STRAŻNICZY ŻYWIOŁU* (Czar specjalny)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/poziom wokół (znak runiczny)
OPIS: Jeśli ten znak zostanie w jakikolwiek sposób naruszony, wywołuje efekt działania określonego żywiołu. Po uaktywnieniu magia znika. Oddziaływanie runu trwa 1 rundę. I tak:
– *Symbol strażniczy ognia* wywołuje erupcję magicznego ognia, zadającą 10 pkt obrażeń/POZ+2k10x10, ew. połowę, jeżeli ofiara obroni się przed czarem % rzutem na odporność nr 8. Istota, która nie wykonała udanego rzutu ryzykuje utraceniem przedmiotów, wystawionych na działanie ognia (co sprawdza się % rzutem na wytrzymałość przedmiotu).
– *Symbol strażniczy ziemi* wywołuje miejscowy wstrząs gruntu. Siła wibracji zadaje 2k10x10 obrażeń na każde 5 POZ druida. Ubocznym efektem może być zawalenie się niezbyt solidnych fragmentów budowli (połowa zadawanych ran odpowiada ilości uszkodzeń, jaką mogą ponieść mury, ściany lub/i mocno zamknięte bramy/drzwi).
– *Symbol strażniczy powietrza* wywołuje niezwykle silny wir powietrza, który nie zadaje obrażeń, jednak może porwać istoty lub/i przedmioty o ciężarze mniejszym niż k10x10 kg + 10 kg/POZ druida. Ofiary są unoszone w powietrze (na maksymalną wysokość 1 metr/POZ druida) i wyrzucane w losowo określonym kierunku, otrzymując od upadku 2k100 obrażeń na każde 2 metry wysokości, z której spadają. Lądowanie na miękkim podłożu lub w wodzie łagodzi odniesione obrażenia (najczęściej do połowy). Istoty cięższe muszą wykonać % rzut na akt. ZR lub zostają przewrócone siłą wiatru. Istoty dziesięciokrotnie cięższe lub trzymające się wystarczająco mocno "solidnego" podłoża nie podlegają wpływowi powietrznego wiru.
– *Symbol strażniczy wody* wywołuje odwodnienie organizmu. Każda istota w zasięgu działania runu, która nie wykona % rzutu na odporność nr 8, traci znaczną ilość wody i dostaje 10 obrażeń/POZ druida + 2k10x10. Na istoty wodne lub ziemnowodne ten czar działa dwukrotnie silniej, natomiast na istoty pustynne (i podobne) dwukrotnie słabiej. Ubocznym jego efektem jest fizycznie postarzenie się postaci o rok.
W niektórych sytuacjach MG może modyfikować działanie *Symbolu strażniczego*. Ten czar, rzucony przez druidów z odpowiadającego mu Kręgu Żywiołów posiada dwukrotnie większą moc (raniącą i zasięg).

***OTOCZKA RZECZYWISTOŚCI* (Zaklęcie)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Chroni przed bezpośrednimi obrażeniami od iluzji (także tych półrzeczywistych), przed halucynacjami, czarami typu *Obłęd otoczenia* itp.

***SFERA NATURY* (Zaklęcie)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół
OPIS: Zatrzymuje każdą istotę o charakterze innym niż ntr.ntr., jeśli nie przełamie ona tego zaklęcia (% rzutem na odporność nr 3). Nawet jeśli komuś uda się przedrzeć do środka, musi ten rzut powtarzać co rundę albo ucieknie. Każda, przebywająca wewnątrz sfery istota czysto neutralna (oprócz rzucającego czar) traci wszelką ochotę zarówno do walki, jak i niesienia pomocy innym.

***POMINIĘCIE* (Iluzja)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot lub istota, o rozmiarach do 1 metra/POZ (spec. wokół)
OPIS: Hipnotyzuje każdą istotę patrzącą na objęty tym czarem obiekt tak, że jeśli nie wykona ona udanego % rzutu na odp. nr 1, nie widzi go (tak przynajmniej jej się wydaje). Jeżeli ktoś, na kogo magia czaru nie podziała wskaże ofierze ten obiekt, automatycznie zniweluje to hipnozę. Jednak patrząc nadal na ten obiekt, można powtórnie znaleźć się pod działaniem czaru (rzuty na każdą rundę patrzenia).
Ten czar nie przestaje działać (!), gdy obiekt objęty *Pominięciem* wykonuje czyn agresywny.
Uwaga: Pod względem większości efektów (szczególnie w wypadku walki) ten czar jest analogiczny do niewidzialności.



CZARY ASTROLOGICZNE

TRZECI KRĄG

***JASNOŚĆ ASSANU* (Zaklęcie)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 90 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk/0
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: w promieniu 1 metra/10 UM
OPIS: Wokół astrologa rozchodzi się mglista jasność. Tworzy ona sferę, która nie przepuszcza światła (a więc istoty w jej wnętrzu widzą tylko siebie, zaś te na zewnątrz nie widzą nic, co jest w środku). Jej moc nie dopuszcza do środka istot niematerialnych i eteralnych (również niektórych martwiaków). Astrolog nie może opuścić centrum sfery, gdyż spowodowałoby to natychmiastowe przerwanie czaru. Przeciwnicy, atakujący znajdujących się wewnątrz, trafiają do Obrony liczonej względem akt. ZR od wartości 1. Wszyscy protegowani astrologa, znajdujący się wewnątrz sfery jasności, w zależności od jego woli zyskują specyficzną *świetlistą aurę*, która daje im +25 pkt do OB i o 50 pkt zwiększa wyparowania na każdy cios. Dodatkowo każda taka postać zyskuje premię +10 pkt do SZ. Wszelkie te premie są podwajane na każde 10 POZ astrologa.
Astrolog, który ma ponad 150 UM potrafi sprawić, by do wnętrza *Jasności Assanu* z niepowołanych istot mogły dostać się te, które przełamią wiążące ten czar (% rzutem na odporność nr 3).

***SYMBOL PUŁAPKI* (Zaklęcie)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr wokół znaku runicznego
OPIS: W momencie naruszenia (odsłonięcia) choć części tego znaku zostaje wydzielona energia, która istotom, znajdującym się w obrębie znaku zadaje 1k10x10 pkt obrażeń + 20 pkt obrażeń/POZ astrologa, ewentualnie połowę, jeżeli dana postać obroni się przed tym czarem udanym % rzutem na odporność nr 5.
Symbol można narysować tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (niszczy go długo działająca wilgoć lub pierwsze wyzwolenie energii).

***SYMBOL NIEWIDZIALNOŚCI* (Zaklęcie)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (lub przedmiot) stojąca na *Symbolu*
OPIS: Każda istota (lub przedmiot, zajmujący powierzchnię mniejszą od 1 pola), która znajdzie się na *Symbolu* staje się niewidzialna do czasu, aż z niego zejdzie (ewentualnie aż *Symbol* zostanie starty). Wykonanie jakiegokolwiek agresywnego czy hałaśliwego posunięcia niszczy ten czar. Chronionych tym czarem nie można wykryć przy pomocy *widzenia niewidzialności*, aż zlokalizuje się sam *Symbol* (on sam jest widzialny, choć raczej trudno zauważalny). To zaklęcie działa też na martwiaki (podobnie jak *Niewidzialność dla umarłych*).
Znak można rysować także w celu ukrycia przedmiotów (np. posągów, płaskorzeźb, napisów, malowideł), które przez to staną się niewidzialne. Symbol pozwala także ukryć inną, narysowaną już figurę magiczną, np. znak magiczny (run), pentagram.
Symbol może zostać narysowany tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go).

***GWIEZDNA SZATA* (Zaklęcie)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: spec.
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)
OPIS: To zaklęcie zwiększa Obronę danej istoty o 25 pkt. Pokrywa ją (jej odzienie lub zbroję) białymi, lekko lśniącymi gwiazdkami – w ilości 20 na POZ astrologa. Jeśli rundę wcześniej rzucono *Ceremonię*, czar daje 50 gwiazdek na POZ astrologa. Każda gwiazdka broni przed odniesieniem 1 pkt obrażeń, znikając przy tym. W momencie zniknięcia ostatniej gwiazdki czar przestaje działać. Gwiazdki te (a zarazem i czar) znikają automatycznie po zdjęciu odzienia lub zbroi, na które zostały rzucone. Ten czar nie działa na istoty nagie.

***SPOJRZENIE PRAWDY* (Zaklęcie)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: zasięg wzroku astrologa (spec.)
OPIS: Ten czar zwraca uwagę astrologa na pewne nienaturalne zjawiska w jego otoczeniu. Pozwala więc przejrzeć iluzję, wykryć ukryte lub ruchome elementy otoczenia (np. pułapkę typu zapadnia, gilotyna, przesuwne ściany, ukryte drzwi); stwierdza też obecność trucizny w powietrzu, płynie lub na przedmiocie. Dodatkowo astrolog ma jednokrotną szansę (równą 5% na każdy swój POZ) wykrycia magiczności przedmiotów, profesji postaci i jej przybliżony POZ.

CZWARTY KRĄG

***OGNISTY KAMYK* (Zaklęcie)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0 (normalny)
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub 1 pole (spec.)
OPIS: Na początku rzucania tego czaru astrolog musi wyrzucić wysoko w górę kamień (o wadze około 1 pkt SF, czyli 0.25 kg). Astrolog kieruje palec na cel i kamień uderza weń niczym malutki meteoryt (jeśli nic nie stoi na drodze jego lotu). Przy trafieniu (w cokolwiek) eksploduje falą gorąca, zadając k10x30 pkt obrażeń. Niektóre martwiaki (np. szkielety, kościotrupy, strzygi, mumie) otrzymują dwukrotnie więcej obrażeń. Użycie do tego czaru magicznego kamienia dwukrotnie zwiększa obrażenia. Postać odziana w metalową zbroję lub pokryta łuską, mającą więcej niż 100 pkt wyparowań obuchowych może wykonać % rzut obronny przed ogniem (odporność nr 8). Udany rzut zmniejsza obrażenia o połowę. Magiczny ogień "meteorytu" zmniejsza wytrzymałość przedmiotów (wystawionych na działanie czaru) o 1/10 siły raniącej.
Udane wykorzystanie zdolności profesyjnej *Unik* pozwala na uniknięcie efektu działania tego czaru.

***LOKALIZACJA PRZEDMIOTU/ ISTOTY* (Zaklęcie)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0 (spec.)
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub 1 przedmiot
OPIS: Ten czar można rzucić raz dziennie (tzn. raz na 24 godziny) i tylko około północy. Częstsze posługiwanie się nim lub korzystanie z niego o niewłaściwej porze nie daje efektu. Umożliwia on lokalizację konkretnego, widzianego już przez astrologa przedmiotu albo istoty. Szansa na to wynosi 10%+5/POZ, przy czym w wypadku przedmiotów lub istot magicznych jest o połowę mniejsza. *Lokalizacja* ustala dokładny kierunek i odległość do celu w metrach. Astrolog musi być skupiony (rozproszenie uwagi niweluje zaklęcie). Magiczne przeszkody blokują czar.

***WYZNACZENIE GWIAZDY MOCY* (Zaklęcie)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: spec.
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)
OPIS: Ten czar można próbować rzucić na daną istotę tylko raz na 10 dni. Pozwala on wyznaczyć (5% szansy/POZ + ew. 50% jeśli użyty został teleskop; automatycznie jeśli czar rzucany jest w obserwatorium) gwiazdę, która swoim blaskiem wesprze określoną istotę. Zaklęcie zadziała, jeżeli w momencie jego rzucenia promienie tej gwiazdy padają na poddawaną jego działaniu postać. Nie zawsze jest to możliwe. W bezchmurną noc szansa wynosi 90%, przy lekko zachmurzonym, nocnym niebie 45%, w chmurną noc lub w dzień 10%. Jeśli postać nie znajduje się akurat pod gołym niebem, czar jest blokowany. Wpływ promieni gwiazdy w połączeniu z przepowiednią zawartą w tym zaklęciu, daje na 10 dni potencjalną moc jednokrotnego użycia pewnego rodzaju magicznej energii. Uaktywnia się ona po wypowiedzeniu odpowiedniego hasła (np. po słowach "przyjmuję moc", co zajmuje około 5 segmentów) i wykonaniu udanego % rzutu na UM (można ponawiać go co rundę). Po uaktywnieniu energii zawartej w zaklęciu postać zaczyna delikatnie świecić oraz zyskuje na okres 1 godziny na POZ astrologa następującą moc: po pierwsze, o 200 pkt wzrasta jej ŻYW; po drugie, o 400 pkt wrasta SF (daje to m.in. +40 pkt do Trafienia i 100 pkt do zadawanych obrażeń); po trzecie, o 50 pkt wzrasta naturalna SZ postaci; po czwarte, wraz ze wzrostem Żywotności i Siły Fizycznej automatycznie wzrasta o 60 pkt wytrzymałość na zmęczenie i Bazowa Odporność Fizyczna, zaś Bazowa Odporność Psychiczna zwiększa się na ten czas o 10 punktów.

***SYMBOL PRZEMIESZCZENIA* (Zaklęcie)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota na Symbolu
OPIS: Ten *Symbol*, jak każdy inny, można narysować tylko na płaskiej, gładkiej, nieruchomej i suchej powierzchni (długo działająca wilgoć lub pierwsze zadziałanie niszczy go). Każdy, kto stanie na tym *Symbolu* zostaje przeniesiony przez specjelne przejścia międzysferyczne (to nie jest teleportacja) na inny dowolny, znany sobie (tj. widziany wcześniej) tego typu *Symbol*. Jeżeli taka postać nie zna żadnego innego *Symbolu przemieszczenia*, jest nieświadoma jego działania lub nie chce skorzystać z tych, które już zna, pojawia się na *Symbolu* najbliższym lub na wskazanym przez MG. Astrolog posiadający minimum 150 pkt UM, tworząc *Symbole* może im nadać pewne charakterystyczne cechy, które pozwalają przemieszczać się na inne, wyznaczone *Symbole*. W momencie zadziałania *Symbolu* postać "znika" w przeciągu jednego segmentu, następnie "podróż" trwa aż do końca następnej rundy. Po przemieszczeniu postać pojawia się na nowym *Symbolu* na początku rundy, jednakże aż do jej końca jest oszołomiona (a więc ledwo stoi na nogach i nie jest w stanie podjąć żadnego działania ani decyzji). Pojawienie się na nowym *Symbolu* niszczy obydwa znaki (bez możliwości użycia tego ostatniego).
Ten czar jest zbyt słaby na to, by przedostać się z jednej sfery egzystencji na drugą, a ponadto nie jest w stanie zadziałać podczas próby opuszczenia *Labiryntu śmierci* (choć działa w jego obrębie).

***BARIERA MOCY* (Zaklęcie)**
Czar analogiczny do czaru półboskiego z IV Kręgu.

***PRZEPOWIEDNIA LOSU* (Zaklęcie)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 1 godzina
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 dni
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (wierząca)
OPIS: To zaklęcie pozwala ustalić przeznaczenie danej osoby. Jest skuteczne tylko wtedy, gdy dobrowolnie weźmie ona na siebie związane z tym ryzyko, gdyż w wyniku przepowiedni może ona też ucierpieć. Możliwe wyniki MG sprawdza losowo rzutem k100. Może być on modyfikowany w wypadku "szczęściarza/pechowca", działania horoskopu lub czaru *Przeznaczenie losu.*
– wynik od 1 do 10: postać będzie miała zapewnioną ochronę bogów i będzie jej towarzyszyło wielkie szczęście. Objawia się to przez premię +20 pkt do Trafienia, Obrony, WI , UM oraz do wykonywanych zdolności profesyjnych, których naturalna szansa powodzenia jest większa od 5%. W wypadku np. rzutów krytycznych i na intuicję, ich szansa jest 4-krotnie wyższa. W szczególnie niekorzystnych okolicznościach MG może uznać, że postaci przydarzyło się coś naprawdę szczęśliwego (najwyżej raz w ciągu dnia). Zbieg okoliczności uchroni postać przed losowym nieszczęściem, które mogłoby spowodować śmierć lub kalectwo.
– wynik od 11 do 40: postaci przeznaczone jest mieć szczęście. Objawia się to przez premię +10 pkt do Trafienia, Obrony, WI, UM oraz do wykonywanych zdolności profesyjnych, których naturalna szansa powodzenia jest większa od 5%. W wypadku np. rzutów krytycznych i na intuicję, szansa ich powodzenia jest dwukrotnie wyższa. Niekiedy MG może pewne sytuacje przesądzić na korzyść tej postaci.
– wynik od 41 do 60: nic nie może zmienić równowagi w przeznaczeniu postaci. Oznacza to, że na jej los nie mają wpływu żadne czynniki, zarówno przynoszące szczęście, jak i pechowe.
– wynik od 61 do 90: postaci przeznaczone jest mieć pecha. Objawia się to przez zmniejszenie o 10 pkt Trafienia, Obrony, WI, UM oraz szansy wykonania zdolności profesyjnych. W wypadku np. pechowych krytycznych szansa ich zajścia jest dwukrotnie wyższa. Niekiedy MG może pewne sytuacje przesądzić na niekorzyść postaci.
– wynik od 91 do 100: postać będzie prześladował wielki pech i niechęć bogów. Objawia się to przez zmniejszenie o 20 pkt Trafienia, Obrony i UM oraz szansy wykonania większości czynności. W szczególnie nieprzychylnych okolicznościach MG może uznać, że postaci przydarzyło się coś naprawdę nieszczęśliwego (najwyżej raz w ciągu dnia). Obłożona taką klątwą postać podczas każdej niekorzystnej sytuacji jaka ją spotka, ucierpi od wszystkich możliwych jej skutków.
Postać dowiaduje się o swoim przeznaczeniu dopiero w sytuacji, na którą ma ono wpływ. Nie może też nic poradzić, jeżeli będzie to niekorzystne, jako że nie można nałożyć na siebie nowej przepowiedni o ile oddziaływuje jeszcze poprzednia.

CZARY PÓŁBOSKIE

TRZECI KRĄG

***AUREOLA NIETYKALNOŚCI* (Zaklęcie)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 50 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund (spec.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca
OPIS: Ten czar obejmuje swym działaniem całą postać wraz z ekwipunkiem, a swą moc ujawnia dopiero w następnej rundzie. Zapewnia on całkowitą (liczoną bazowo jako 100%) niewrażliwość na wrogą magię, truciznę, raniące ataki i katastroficzne czynniki fizyczne. W każdej kolejnej rundzie moc czaru zmniejsza się o 10%, tak więc w kolejnej rundzie wynosi ona 90%, potem 80%, 70% itd. W momencie zagrożenia, wynikającego z któregoś z wymienionych powyżej czynników, postać wykonuje rzut % na aktualną w tej rundzie moc czaru. Udany rzut oznacza, że postać została całkowicie uchroniona przed zaistniałym niebezpieczeństwem; zaś rzut nieudany, że *Aureola* w tej rundzie nie pomogła. W wypadku eksplozji Potencjału Magicznego udany rzut zmniejsza doznane obrażenia tylko o połowę. Zaklęcie nie chroni przed niektórymi czynnikami katastroficznymi, naturalnymi, klimatycznymi oraz takimi, które podziałały na postać wcześniej (nie chroni więc przed ich skutkami, nawet jeśli postać wciąż tych skutków doświadcza; ew. decyduje Mistrz Gry). Nie wpływa także na przekleństwa, klątwy i przemiany (w tym i na czary rzucane jak przemiany).

***WYKRYCIE KŁAMSTWA* (Zaklęcie)**
Czar analogiczny do czaru kapłana z IV Kręgu.

***LECZENIE/WYWOŁANIE ŚLEPOTY* (Energia)**
Czar analogiczny do czaru kapłana z III Kręgu.

***UZYSKANIE UMIEJĘTNOŚCI* (Czar specjalny)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/4 POZ (potencjalnie dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (od 10 POZ na innych)
OPIS: Daje postaci możliwość czasowego posługiwania się jedną spośród umiejętności innej profesji. Po rzuceniu tego czaru potencjalna (jednokrotna) możliwość użycia wybranej zdolności mija dopiero po 24 godzinach. Z danej umiejętności można skorzystać tylko wtedy, jeśli rundę wcześniej zadeklaruje się jej użycie. Warunkami użycia danej umiejętności są: czas jej trwania musi mieścić się w czasie rzeczywistym trwania zdolności (a więc nie mogą być to umiejętności, które trwają dłużej od 1 rundy/4 POZ półboga) i musi być ona znana półbogowi, tzn. choć raz musiał mieć z nią do czynienia lub próbować się nią posłużyć.

***CHODZENIE PO WODZIE* (Zaklęcie)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund + 5/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 współwyznawca (od 10 POZ na innych)
OPIS: Pozwala przejść suchą nogą po powierzchni spokojnej wody. Z chwilą pojawienia się fal co rundę należy wykonywać % rzut na akt. ZR zmniejszoną o 1 pkt na każdy cm wysokości fali, sprawdzając czy nie nastąpi upadek (podniesienie sprawdza się jak na śliskiej powierzchni). Półbogowie z 10 POZ o etosie ściśle związanym z wodą mogą korzystać z tego czaru bez względu na fale (omijają ich lub rozstępują się przed nimi), a ponadto wydając na ten czar 10-krotnie więcej Potencjału Magicznego mają nie limitowany okres jego trwania.
Istota, będąca pod wpływem tego zaklęcia nie jest w stanie zanurzyć w wodzie nawet palca, a jeżeli była w niej zanurzona cała, natychmiast "wyskakuje" na powierzchnię, niczym korek.

***TARCZA WIARY* (Zaklęcie)**
Czar analogiczny do czaru kapłańskiego z II Kręgu

CZWARTY KRĄG

***ŚWIATŁO* (Energia)**
Czar analogicznydo czaru iluzjonisty z II Kręgu

***LECZENIE CHORÓB* (Energia)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Leczy każdą niemagiczną chorobę (nie spowodowaną trucizną, zgnilizną, przekleństwem itp).
Uwaga: Ten czar pozwala też leczyć większość "lekkich" chorób umysłowych (decyduje MG).

***PORAŻENIE* (Szok)**
Czar analogiczny do czaru kapłańskiego z III Kręgu.

***WYKRYCIE/UKRYCIE CHARAKTERU* (Energia)**
Czar analogiczny do czaru kapłańskiego z III Kręgu.

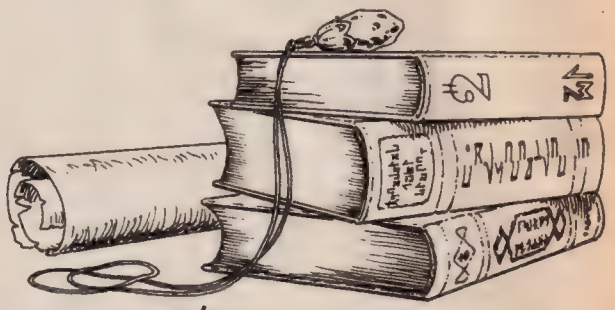
***BARIERA MOCY* (Zaklęcie)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole + 1 pole/5 POZ (powierzchnia)
OPIS: Tworzy barierę (np. w poprzek korytarza). Przejście całkowicie zagrodzone tym czarem jest niemożliwe do sforsowania dla każdego, kto się przed nim nie obronił (czar jest dodatkowo wzmocniony o Antyodporność 5 punktów na poziom doświadczenia półboga). Po skutecznym pokonaniu bariery czar znika. Jeśli komuś nie uda się przekroczyć bariery za pierwszym razem, będzie ona już dla niego całkowicie nieprzekraczalna. Istoty dysponujące Antymagią mogą przekroczyć barierę zawsze, kiedy ich Antymagia zadziała.
W przypadku połączenia tego czaru z *Magiczną blokadą*, całość stanowi zaporę nie do przejścia dla kogokolwiek i czegokolwiek (czary, istoty, przedmioty), z wyjątkiem Antymagii i przemian.

***WIDZENIE PRAWDY* (Zaklęcie)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: godzina + 1 godzina/10 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: wszystko w zasięgu wzroku + ewentualnie spec.
OPIS: To zaklęcie półbóg może rzucić tylko raz dziennie, a i tak nie zawsze ono działa (szansa zadziałania równa jest standardowo 10%+5%/POZ półboga). Udane zaklęcie pozwala na widzenie rzeczy takimi, jakimi są naprawdę. W związku z tym pozwala ono wykryć wszelkie niematerialne i niewidzialne istoty, zobaczyć prawdziwe oblicze istot kryjących się za przebraniem (np. po charakteryzacji) lub poddanych polimorfii czy spetryfikowanych (np. odróżnia gargoylę czy skamieniałą istotę od zwykłego posągu). Ten czar umożliwia również wykrycie czyjegoś nienaturalnego zachowania (np. jeśli ten ktoś kłamie, jest pod urokiem, czy robi coś wbrew swej woli). Ma też analogiczne możliwości jak czar *Spojrzenie prawdy*. Półbóg zwraca uwagę na pewne nienaturalności w otoczeniu np: jest w stanie przejrzeć iluzję (czyli zobaczyć prawdziwą "postać", kryjącą się za iluzją), wykryć ukryte, ruchome elementy otoczenia (np. pułapkę typu zapadnia, gilotyna, przesuwne ściany, ukryte drzwi), stwierdza obecność trucizny w powietrzu, płynie lub na przedmiocie. Dodatkowo półbóg przy pomocy tego czaru może wykryć magiczność przedmiotów, profesję postaci i jej przybliżony POZ.
Jeżeli UM półboga są większe od 150, widzi on rzeczy i przedmioty ukryte za pojedyńczą barierą (np. może zobaczyć co znajduje się w skrzyni bez potrzeby jej otwierania, aczkolwiek nie widzi już co jest w schowanej wewnątrz tej skrzyni szkatułce).

***WIELKA FURIA* (Zaklęcie)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: spec.
OBSZAR DZIAŁANIA: półbóg (od 10 POZ na współwyznawców)
OPIS: Ten czar może być rzucony na daną istotę tylko raz dziennie. Postać zostaje wypełniona energią, która wprowadza ją w nienaturalne szaleństwo. Uniemożliwia jej to skupienie i racjonalne działanie w tym czasie. W przypadku walki, postać zmuszona jest walczyć tylko wręcz. Ignoruje więc możliwość używania czarów, przemian, broni rażącej na odległość. Czar ten automatycznie neguje strach (we wszystkich jego odmianach). Postać w tym stanie posiada dwukrotnie większą Siłę Fizyczną. Wszelkie obrażenia, odniesione w wyniku ataku magicznego są dla niej niemal nieodczuwalne (przy okazji częściowo się zasklepiają) – w praktyce uwzględnia się tylko 1/10 ich część. W wypadku specyficznych czarów lub trafień krytycznych, Mistrz Gry może zmodyfikować efekt. Bez względu na to, co postać robi ten czar zużywa co rundę 1 pkt jej aktualnej wytrzymałości na zmęczenie. Utrzymanie czaru w czasie odpoczynku wymaga wykonania przez postać % rzutu na szok. Udany oznacza, że postać nie musi odpoczywać, a czar nadal na nią działa. Nieudany rzut przerywa działanie czaru i powoduje, że postać pada i przez 24 godziny jest nieprzytomna i kompletnie wyczerpana. Sprowadzenie postaci do agonii również przerywa czar. Lepiej więc nie korzystać z tego czaru za często.

***TOTALNA NIEWIDZIALNOŚĆ* (Zaklęcie)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 6 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: spec.
OPIS: Obiekt czaru – istota lub przedmiot o określonych rozmiarach – jest niewidzialny dla wszystkich innych istot (także innych półbogów, smoków, martwiaków), ale pod warunkiem, że nie wykonuje czynności agresywnych lub hałaśliwych. Istocie niewidzialnej dwukrotnie łatwiej jest zaskoczyć przeciwnika (% rzut na zaskoczenie liczony jest tylko z połowy akt. SZ). Przerwać zaklęcie można dobrowolnie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek (!) agresywne posunięcie. Postać biernie broniąca się ma Obronę liczoną z całkowitej wartości akt. ZR.
Ten czar obejmuje swym działaniem jedynie współwyznawcę półboga (od 10 POZ też innych), albo jeden przedmiot o maksymalnych rozmiarach 2 m^3 + 2 m^3/10 POZ półboga.

***SYMBOL PUŁAPKI* (Zaklęcie)**
Patrz czar astrologiczny z III Kręgu.



CZARY MAGÓW

TRZECI KRĄG

***NIEWIDZIALNOŚĆ* (Iluzja)**
Czar analogiczny do czaru iluzjonisty z II Kręgu.

***WIADOMOŚĆ* (Sugestia)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: spec.
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Ten czar pozwala przekazać innej istocie określoną informację, w jedną stronę i w obrębie jednej sfery egzystencji, ale na dowolną odległość. Warunkiem dotarcia informacji jest to, że obu istot nie dzieli żadna bariera magiczna, a rzucający czar bardzo dobrze zna tego, dla kogo informacja jest przeznaczona. Mistrz Gry w może tym celu założyć, że "dobrze znana osoba" to [illegible]a, z którą rzucający czar przestawał, choć niekoniecznie intymnie, co najmniej 10 dni. W trakcie 1 rundy można maksymalnie przekazać około 10 słów. Jeśli wiadomość nie została uprzednio dobrze przygotowana (np. nadający ją zastanawia się w trakcie trwania czaru, co ma powiedzieć), ilość słów, które jest w stanie przesłać, drastycznie się zmniejsza.

***PSYCHICZNA TARCZA* (Zaklęcie)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 5 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Tworzy niewidzialną barierę, chroniącą przed atakami psychicznymi. W wypadku np. sugestii (odporność nr 2), iluzji (odporność nr 1) i paraliżu umysłowego (odporność nr 4) zaklęcie zwiększa te odporności o 20 pkt + 10 pkt/5 POZ maga. Dodatkowo chroniona tym czarem osoba dwukrotnie broni się na sugestię, przy czym liczy się wynik korzystniejszy. W niektórych sytuacjach ten czar chroni dodatkowo przed zwariowaniem pod wpływem *Obłędu otoczenia* itp. *Tarcza* jednorazowo neguje czary typu *Cios psychiczny* lub *Cios psioniczny*, po czym znika.

***PRZYSPIESZENIE/SPOWOLNIENIE* (Energia)**
Patrz czar alchemiczny z III Kręgu.

***WZMOCNIENIE CZARU* (Energia)**
Patrz czar alchemiczny z III Kręgu.

***KRZEPA* (Energia)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godz./POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)
OPIS: Dwukrotnie zwiększa SF (i odpowiednio wszelkie premie z niej wynikające). Ten czar nie jest kumulatywny z typową furią, ani z żadnymi przedmiotami zwiększającymi magicznie SF. Może objąć istotę o maksymalnym ciężarze własnym do 150 kg (czyli 600 SF), chociaż każde kolejne rzucenie go podwaja tę granicę (a więc np. trzykrotnie rzucony obejmuje osoby, których łączna waga nie przekracza 600kg).

***OGNISTA KULA* (Ogień)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 metra/3 POZ
OPIS: We wskazanym miejscu eksploduje kula magicznego ognia. Zadaje ona, poprzez poparzenia i szok termiczny, 1k10x10 pkt obrażeń na każde 3 pełne POZ maga. W przypadku udanego % rzutu na odporność nr 8, ofiary odnoszą tylko połowę tych obrażeń. Wszystkie przedmioty bezpośrednio narażone na ogień powinny wykonać % rzut na Wytrzymałość. Dla ułatwienia można wykonać jeden rzut i porównać jego wynik do wszystkich Wytrzymałości. W wypadku nieudanego rzutu przedmioty doznają uszkodzeń równych 1/10 siły ognia (oznacza to np. rozhartowanie, pęknięcie, spalenie). Czerwonym smokom i istotom naturalnie związanym z ogniem ten czar zamiast zadawać, leczy obrażenia (1k10x10/3 POZ maga).

CZWARTY KRĄG

***LATANIE* (Energia)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 8 PM + spec. (1 PM/rundę)
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (10 rund/POZ + spec.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Pozwala latać z szybkością równą 1/10 SZ postaci (liczoną w metrach/rundę). Czar działa, jeśli postać jest w stanie kontrolować lot. Zamroczenie, utrata świadomości itp. przerywają jego działanie, co – jeśli przydarzyło się w trakcie lotu – kończy się upadkiem i doznaniem obrażeń: 1k100 obrażeń/2 metry wysokości powyżej dwóch. W trakcie latania naturalne TR i UM są zmniejszone do połowy. Dotyczy to też analogicznie szansy wykonania niektórych czynności wymagających skupienia. Wykonywanie ostrych zwrotów zwiększa Obronę o 30 pkt. Latanie takim slalomem wymaga jednak całkowitej koncentracji. Nie można więc wtedy walczyć, ani rzucać czarów. Osoby, które mają poniżej 50 pkt INT i UM lub są pijane, nie są w stanie korzystać z tego czaru.

***CIOS PSYCHICZNY* (Szok)**
Czar analogiczny do czaru iluzjonisty z III Kręgu.

***CZASOWE UMAGICZNIENIE BRONI* (Energia)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 20
CZAS RZUCANIA: 4 rundy
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ + spec. (ewentualnie stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 niemagiczna broń lub przedmiot
OPIS: Napełnia zwykłą broń magiczną energią. Zwiększa to jej szansę Trafienia o k10x10 pkt oraz o taką samą wielkość właściwości raniące. Dowiedzenie się konkretnie o ile uległo zwiększenie szansy TR (i o ile wzrosła ilość zadawanych obrażeń) jest możliwe jedynie empirycznie lub po identyfikacji. Efekt tego czaru nie sumuje się z żadnym innym jemu podobnym. Wyjątkiem są jednak czary opierające się na wierze i przeznaczeniu (np. *Błogosławieństwo*). Wilgoć lub woda, która będzie działała przez ponad minutę (6 rund) na taką broń, automatycznie ją rozmagicznia. Należy pamiętać, że dotyczy to również krwi; dobrze jest więc wycierać ostrze po każdym użyciu. Założenie blokady PM na broń poddaną działaniu tego czaru powoduje, że pozostaje ona magiczna na stałe, aczkolwiek jej premia do TR i zadawanych obrażeń zmniejsza się o połowę.

***SKRUSZENIE KAMIENIA* (Petryfikacja)**
Czar analogiczny do czaru alchemicznego *Skruszenie materii*, z tym, że odnosi się tylko do kamienia.

***MAGICZNA ZBROJA* (Energia)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały), ew. 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: mag
OPIS: Mag zostaje otoczony jasną aurą, uformowana w kształt zbroi. Posiada ona obronne właściwości – zapewnia 10 pkt Obrony/POZ maga i po 20 pkt wyparowań/POZ (na każdy rodzaj ciosów). Dodatkowo o 20 pkt zwiększa odporności fizyczne i o 10 pkt odporności psychiczne. Czar rozpoczyna swe działanie dopiero po uaktywnieniu, co zajmuje 2 segmenty. Od tej chwili czar chroni już tylko przez 10 rund/POZ maga. Automatyczne uaktywnienie czaru następuje także w momencie zranienia. *Zbroja* nie działa w połączeniu z jakąkolwiek inną magiczną czy niemagiczną zbroją ograniczającą SZ lub ZR.

***GRZMOT* (Szok)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry/POZ wokół
OPIS: Efektem czaru jest straszliwy huk, który ogłusza na rundę wszystkich (z wyjątkiem martwiaków), znajdujących się w zasięgu czaru. Istoty, które nie obroniły się przed tym czarem udanym % rzutem na odporność nr 4 są ogłuszone i nieprzytomne na przeciąg następnych 1k10 rund. Osoby noszące magiczne hełmy lub posiadające na sobie czar *Psychiczna tarcza* upoważnione są do wykonania rzutu na szok już w pierwszej rundzie

***ROZUMIENIE JĘZYKÓW* (Zaklęcie)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 15 rund/POZ (od 10 POZ 1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota o INT powyżej 30 pkt
OPIS: Zaklęcie to pozwala danej istocie zrozumieć jakiś język. Osoba ta potrafi nim mówić, czytać i pisać (o ile w ogóle posiada tę umiejętność). Postać posiadająca 30 pkt INT jest w stanie korzystać tylko z języków o 1 stopniu trudności. INT 60 pkt pozwala rozumieć języki o 2 stopniu trudności; 120 pkt INT o 3 stopniu; 240 o 4; a 480 pkt INT o 5 stopniu trudności językowej.

CZARY CZARNOKSIĘSKIE

TRZECI KRĄG

***WIDZENIE NIEWIDZIALNOŚCI* (Zaklęcie)**
Czar analogiczny do czaru maga z II Kręgu

***CZARNY OGIEŃ* (Zimno)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (1 pole + 1 pole/5 POZ)
OPIS: Na określonym obszarze wywołuje małą eksplozję zimnego, zmrażającego wszystko wokół lodowego "ognia". *Czarny ogień* nie daje ciepła ani światła, może jednak od zmrożenia zadać k10x10 obrażeń/3 POZ czarnoksiężnika. W wypadku wykonania udanego % rzutu na odporność nr 8 doznaje się tylko połowy obrażeń.

***NOCNY JEŹDZIEC* (Czar specjalny)**

KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: rok/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: spec.
OPIS: Przywołuje półmaterialną, widmową istotę o wyglądzie uskrzydlonego gada. Przypomina ona pteranodona. Istota ta może latać, nosząc na grzbiecie ciężar równy 500 pkt SF (125 kg). Jej lot jest podobny do szybowania. Osiąga prędkość równą 6-10 metrów na rundę. Istota ta nie ma żadnych zdolności walki lub obrony, aczkolwiek jej widok może budzić przerażenie wśród tych, którzy ją ujrzeli po raz pierwszy. Kierowana jest telepatycznie przez czarnoksiężnika, który ją sprowadził, ew. tego, kto ją dosiada. Jakiekolwiek zranienie jej bronią magiczną, czarem albo zabicie czarnoksiężnika powoduje, że natychmiast znika. Ten sam efekt dają promienie słoneczne, padające bezpośrednio na nią. Nieumiejętne trzymanie się jej grzbietu lub zniknięcie podczas lotu może spowodować upadek i obrażenia (1k100/2 m powyżej 2). Istotę tę należy traktować jako istotę z innej sfery egzystencji. Jej ŻYW równa jest 1 pkt, ZR i SZ po 50, INT i MD po 30 pkt, CH 0 i PR 25. Obrona jej wynika głównie z magii i wynosi 50 pkt. Jest niewrażliwa na broń i przedmioty niemagiczne.

***PRZENIKNIĘCIE PODŁOŻA* (Czar specjalny)**

KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda
OBSZAR DZIAŁANIA: powierzchnia 1 pola
OPIS: Czar ten „rozrzedza", czyniąc przenikalną, jednolitą i płaską podłogę o maksymalnej grubości do 2 cm/POZ czarnoksiężnika. Każdy, kto wejdzie na takie miejsce i w porę nie uskoczy (nie może być zaskoczony i musi wykonać udany % rzut na akt. ZR), automatycznie przez nie przenika i spada w dół. Ten czar można wykorzystać np. by postać wpadła do pomieszczenia pod stopami (o ile oczywiście powierzchnia jest odpowiednio cienka).

***ZEJŚCIE DO ... (piekła)* (Czar specjalny)**

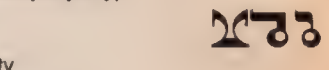
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 60 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (spec.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
OPIS: Tworzy półrzeczywistą iluzję schodów, rozpoczynających się u stóp osoby, na którą rzucono ten czar i wiodących w głąb ziemi. W rzeczywistości jest to rodzaj hipnozy. Osoba, która nie obroniła się przed tym czarem udanym % rzutem na odporność nr 1, „schodzi" po tych schodach i na ich końcu trafia na swojego sobowtóra, z którym musi stoczyć walkę na śmierć i życie. Po zakończeniu tej walki „pojawia się" z powrotem; jeśli przegrała, to niestety jest martwa (śmierć na wskutek szoku umysłowego). Dla postronnych obserwatorów postać objęta czarem leży nieprzytomna przez cały czas jego trwania (czas płynie jednakowo dla ofiary, jak i na zewnątrz) i ocucić ją można jedynie rozproszeniem magii. Po zakończeniu tej toczonej w umyśle walki postać natychmiast odzyskuje przytomność (jeśli wygrała).

***OTWARCIE SZCZELINY* (Zaklęcie)**

KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 1k10 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: szczelina o długości 2 metry/POZ, szerokości 50 cm/POZ i głębokości 1 metra/POZ
OPIS: Powoduje otwarcie w ziemi głębokiej szczeliny. Stanowi ona połączenie z Negatywną Sferą/Półsferą, umożliwiające wezwanie jej mieszkańców (np. czarem *Wezwanie martwiaka* – nawet co 1 rundę). Żywa i niemagiczna istota, która dostanie się do szczeliny w każdej rundzie przebywania w niej traci 1 punkt energii życiowej (nic nie traci, jeśli chroni ją jakaś *aureola dobra*). Gdy wyczerpie się energia życiowa, postać ginie i staje się zombim o POZ o połowę niższym, niż posiada czarnoksiężnik. Takiej postaci praktycznie nie można już wskrzesić. Martwiaki mogą wyjść ze szczeliny bez problemu, lecz ci, którzy tam wpadli muszą wykonać rzut na akt. ZR, zmniejszoną o 1pkt/POZ czarnoksiężnika. Nieudany rzut oznacza, iż postać stacza się na dno szczeliny. Wezwanie demona lub innych potężnych istot przy pomocy szczeliny skraca czas oczekiwania dziesięciokrotnie, choć niekiedy utrudnia kontrolę (np. pentagram jest zbyt mały, aby objąć szczelinę). Po zakończeniu działania czaru szczelina zamyka się, wyrzucając na zewnątrz to, co do niej wpadło.
Szczeliny nie można otworzyć, jeśli pod podłogą znajduje się pusta przestrzeń lub podłożem jest sypki piasek, woda, itp.

CZWARTY KRĄG

***AUREOLA NEKROMANCJI* (Czar specjalny)**

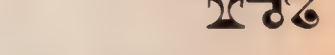


KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy/POZ (spec.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry wokół (spec.)
OPIS: Wokół czarnoksiężnika tworzy się mała sfera magii. Każdej żywej istocie, która znajdzie się wewnatrz niej wysysa ŻYW, zadając co rundę 1 pkt obrażeń/POZ czarnoksiężnika. Przed tym efektem chroni tylko Antymagia i niektóre czary, jak np. *Aureola dobra*. Wyssana ŻYW na okres 10 rund/POZ zwiększa akt. ŻYW czarnoksiężnika. Czar odbiera ŻYW wszystkim istotom, które znalazły się wewnątrz.

***OSŁABIENIE* (Energia)**

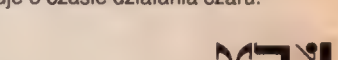
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (dzień)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Istota, która nie obroni się przed tym czarem traci na okres dnia połowę swojej aktualnej Żywotności. Efekt tego czaru może być usunięty tylko przez *Uzdrowienie, Regenerację ciała* (itp.) oraz ew. udane rozproszenie magii.

***CHORAŁ* (Czar specjalny)**



KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy/3 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 2 metry/POZ wokół + spec.
OPIS: Ten czar wywołuje potrójny efekt – w każdej rundzie inny. W pierwszej rundzie po rzuceniu pojawia się magiczna ciemność (patrz czar: *Ciemność*), w której kompletnie nic nie widać. Walka i Obrona jest wówczas ograniczona (patrz rozdział Walka). Na okres k10 rund zostają "oślepieni" wszyscy, którzy nie wykonali udanego % rzutu na odporność nr 1.W następnej rundzie ciemność znika, za to rozlega się niesamowita muzyka (tzw. *potępieńczy śpiew*). U osób, które nie wykonają % rzutu obronnego na odporność nr 4, wywołuje to stan paraliżu umysłowego. Trwa on k10 rund. W trzeciej rundzie muzyka cichnie i w dowolnym miejscu na tym obszarze (decyduje czarnoksiężnik, a jeśli nie może, to automatycznie w centrum obszaru czaru) następuje eksplozja zimnego ognia. Obejmuje ona obszar o średnicy 1 pola + 1/5 POZ czarnoksiężnika. Od zmrożenia ofiary otrzymują k10x10 pkt obrażeń/5 POZ czarnoksiężnika, ew. połowę przy udanym % rzucie na odporność nr 8. Po tej rundzie cykl zaczyna się od nowa (rozpoczynając od rundy z ciemnością), o ile pozwala na to POZ czarnoksiężnika, który decyduje o czasie działania czaru.

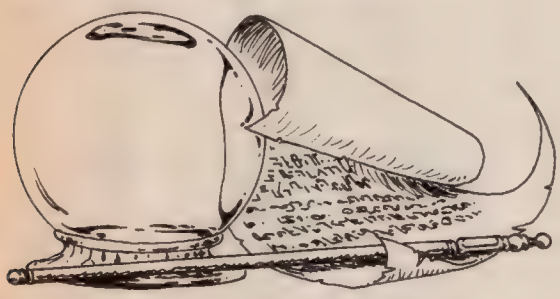
***KOSZMAR SENNY* (Sugestia)**



KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: spec. (1 dzień/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (specjal.)
OPIS: Czar ten działa tylko na istoty posiadające inteligencję. Osoba, która nie obroni się przed tym czarem % rzutem na odporność nr 2 przez okres najbliższych nocy (podczas każdego snu) będzie miała koszmarne sny prześladowcze. We śnie takim pokonuje ona przeszkody, odbywa pojedynki itd., zależnie od inwencji czarnoksiężnika (ew. MG); są to za każdym razem przeciwności realistyczne i porównywalne do własnych możliwości śniącego (np. sobowtóry). Ofiara powinna mieć ok. 50% szansy przeżycia, inaczej sen jako zbyt mało realny może tej nocy nie wywrzeć oczekiwanego efektu. Jeżeli taka postać zginie we śnie, musi wykonać rzut % na przeżycie (nr 4 – szok), czy nie spowodowało to jej śmierci na wskutek zbyt silnego szoku.

***NIEWIDZIALNOŚĆ* (Iluzja)**
Czar analogiczny do czaru iluzjonisty z II Kręgu.

***PROMIEŃ NEKROMANCJI* (Energia)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0 (spec.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)
OPIS: Z dłoni czarnoksiężnika wylatuje ku wybranej (wzrokiem) istocie ciemny promień. Potrafi on osiągnąć cel, nawet jeśli musi biec po łuku. Ofiara zmuszona jest wykonać % rzut na odporność nr 5 (energia). Nieudany oznacza, że odnosi ona k10x10 pkt obrażeń+10 pkt obrażeń/POZ czarnoksiężnika. Po zranieniu promień powraca (w przeciągu 5 segmentów) do rzucającego i na 60 rund/POZ czarnoksiężnika jego akt. ŻYW wzrasta o połowę obrażeń, zadanych przez *Promień* ofierze.



CZARY ILUZJONISTYCZNE

TRZECI KRĄG

***CIOS PSYCHICZNY* (Szok)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota (spec.)
OPIS: Pozwala zebrać energię własnego umysłu i wysłać ją w stronę wroga. Niszczy ona jego umysł, zadając 20 pkt obrażeń (umysłowych) na POZ iluzjonisty. Z powodu ogromnego wysiłku przy rzucaniu tego czaru, rzucający go otrzymuje połowę zadanych obrażeń.

***OŚLEPIAJĄCY BŁYSK* (Energia)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 9 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: spec.
OBSZAR DZIAŁANIA: spec.
OPIS: Wysyła strumień światła oślepiający na 1 rundę wszystkich znajdujących się przed iluzjonistą. Oślepienie utrzymuje się przez 10 rund/POZ, jeśli ofiara nie wykona udanego % rzutu na odporność nr 5. Niektórym martwiakom i czułym na światło istotom ten czar zadaje k100x10 pkt obrażeń, ew. połowę po udanym % rzucie na energię (odporność nr 5).

***HIPNOTYCZNA KULA* (Iluzja)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: (1 runda/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (spec.)
OPIS: Tworzy iluzyjną, błyszczącą kolorowymi światełkami kulę o średnicy około 50 cm. W zależności od woli iluzjonisty może ona latać lub spoczywać w określonym miejscu. Ma ona powtarzalną w każdej rundzie istnienia moc hipnotyzowania każdej istoty w promieniu 1 metra/POZ. Osoby, które nie oparły się hipnozie (udanym % rzutem na odporność nr 1), aż do końca trwania czaru wpatrują się w kulę. W zależności od woli iluzjonisty ofiary hipnozy idą, biegną za nią lub/i starają się jej dotknąć. Są przy tym tak tym zaabsorbowane, że z transu może je wytrącić dopiero pierwszy cios. Ten czar nie działa na ślepych.
Hipnotyczna kula może przemieszczać się z szybkością odpowiadającą naturalnej SZ iluzjonisty, mierzoną w metrach na rundę i po wyznaczonej wzrokiem trasie (nie wymaga koncentracji).

***MAGICZNE SKRZYDŁA* (Czar specjalny)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 5 segmentów
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 10 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 niezbyt obciążona osoba
OPIS: Na ramionach postaci, której dotknął iluzjonista, czar tworzy magiczne, niewidzialne skrzydła. Umożliwiają one wzniesienie się w powietrze w przeciągu 1 rundy, jeśli postać wykona udany % rzut na akt. ZR. Szybkość poruszania w locie wynosi 10 m/rundę. Wpływ wiatru ogranicza lub przyspiesza lot, a poruszanie się w górę jest możliwe pod maks. kątem 45 stopni. W trakcie lotu ręce muszą być wolne, ponadto nie można robić niczego, co wymaga koncentracji (np. rzucać czary itp.). Lot może trwać tyle rund, ile postać ma aktualnej Wytrzymałości. Polecane są więc częste odpoczynki na ziemi (przez k10 rund). Postać, która zmęczy się w trakcie lotu lub z innego powodu nie będzie w stanie poruszać skrzydłami, spada, otrzymując k100 pkt obrażeń za każde 2 metry wysokości powyżej 2 metrów.

***WYCISZENIE/WZMOCNIENIE DŹWIĘKU* (Energia)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 3 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 15 rund/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (spec.)
OPIS: Ten czar może być użyty do wzmocnienia lub złagodzenia dźwięków. Użyty jako *Wyciszenie*, tłumi wszelkie dźwięki na danym obszarze. Może to uniemożliwić komenderowanie oddziałami, zmniejszyć dwukrotnie UM podczas rzucania czaru, zwiększyć (np. o 20 pkt) możliwość zaskoczenia (zmniejsza o tyle refleks). Wesja ta chroni przed wieloma czarami i efektami opartymi na działaniu dźwięku. Dotyczy to szczególnie czarów (np. *Usypiające dźwięki, Chorał*); ryków, wycia i jęków. Chroni także przed wpływem gry bardów czy śpiewem harpi lub syren. Czar może towarzyszyć danej istocie, jeżeli nie wykona ona udanego % rzutu na odporność nr 5. Użyty jako *Wzmocnienie* wzmacnia dźwięki na danym obszarze. Może to uniemożliwić komenderowanie, zmniejszyć dwukrotnie UM podczas rzucania czaru, zwiększyć (jw.) możliwość zaskoczenia. Jeżeli ten czar ma towarzyszyć danej istocie, jest to możliwe, jw. Dodatkowo ta wersja czaru dwukrotnie zwiększa zasięg, Antyodporność i obrażenia czarów oraz innych efektów opartych na dźwiękach. Potrafi także dwukrotnie zwięszyć moc i zasięg *Pieśni modlitewnej.*

***ILUZYJNA PUŁAPKA* (Iluzja)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (spec.)
OPIS: Na danym obszarze tworzy iluzję mechanicznej pułapki, działającej tyko raz. Musi ona wyglądać realistycznie (co oznacza, że rzucający czar musiał ją kiedyś rzeczywiście widzieć) – inaczej nie poskutkuje. Pułapka ta musi być w miarę prosta i dawać się zauważyć (ofiara musi być przecież przekonana o jej istnieniu). Pierwsza postać, która w nią wejdzie, dostaje 2k10x10 pkt obrażeń umysłowych. Wygląda to jednak, jakby zadziałała zwykła pułapka. Jeżeli cokolwiek mogłoby sugerować nierealność pułapki (np. zadała stanowczo za małe lub za duże obrażenia), wtedy postać ma prawo wykonać % rzut na iluzję. Pozytywny wynik rzutu oznacza, że postać poznała się na iluzji i nie otrzymuje obrażeń. Pułapki stworzone tym czarem najlepiej nadają się jako dodatek do pułapek rzeczywistych.

***PSYCHICZNA TARCZA* (Zaklęcie)**
Czar analogiczny do czaru maga z III Kręgu.

CZWARTY KRĄG

***TWORZENIE* (Czar specjalny)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina + 1 godzina/100 UM
OBSZAR DZIAŁANIA: spec.
OPIS: Stwarza iluzję przedmiotu, podobną do przedmiotu, który iluzjonista dobrze zna. W wypadku przedmiotów o skomplikowanej

konstrukcji MG może wymagać udanego % rzutu na MD (odpowiednio modyfikowanego). Wykreowany tym czarem przedmiot ma wszystkie cechy fizyczne pierwowzoru, jest trwały i wygląda jak rzeczywisty. Standardowo ma te same parametry, z tym jednak, że dużo łatwiej go zniszczyć (jego wytrzymałość i wyparowania są o połowę mniejsze od standardowych dla tego typu przedmiotów). Ten czar najczęściej stosuje się do tworzenia przedmiotów codziennego zastosowania, np. może zastąpić brakującą akurat łopatę, pergamin, wiadro, nóż itp. Zależnie od wyuczonych za młodu zawodów, iluzjonista może kreować przedmioty prawie idealnie odzwierciedlające pierwowzór. Przykładowo, iluzjonista–jubiler potrafi stworzyć cenny klejnot, a iluzjonista–zbrojmistrz miecz czy sztylet. Bronie i zbroje stworzone tym czarem są bardzo mało skuteczne. Po pierwsze, nie skutkują one na martwiaki, a po drugie, silniejsze uderzenie łatwo je niszczy. W momencie poważnego zniszczenia, złamania lub pęknięcia, przedmiot taki rozwiewa się. W wypadku wykreowanej monety wystarczy ją nadgryźć, aby zniszczyć działanie tego czaru.

***POMINIĘCIE* (Iluzja)**

Czar analogiczny do czaru druida z III Kręgu.

***TĘCZOWY MOST* (Czar specjalny)**

KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 3 rundy/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: spec. (łuk o promieniu 2 metrów/POZ i szerokości 2 metrów)
OPIS: Ten czar tworzy tęczowy łuk. Jest on półrzeczywistą iluzją i iluzjoniście, osobom przez niego wybranym i tym, którzy nie obronili się przed iluzją może służyć jako most lub schody. Skuteczne zwątpienie (po udanym % rzucie na iluzję) lub czyjaś sugestia, że jest to tylko iluzja powoduje, że postać może stracić wiarę w rzeczywiste istnienie mostu. Stanie się tak, jeżeli wykona udany % rzut obronny przed iluzją. Oznacza to dla tej osoby niemożność korzystania z mostu lub upadek z wysokości, jeżeli to "zwątpienie" miało miejsce na moście (standardowo otrzymuje się wtedy k100 obrażeń za każde 2 metry upadku z wysokości większej niż 2 metry). Iluzjonista nigdy nie traci wiary. Po zejściu z mostu może w dowolnym momencie przerwać czar.
Osoby, które widzą innych, kroczących po tęczowym moście mają dodatkowo pogorszony % rzut obronny przed iluzją o 50 pkt.

***USYPIAJĄCE DŹWIĘKI* (Sugestia)**

KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ (ew. sen trwa 5 rund/POZ)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 metr/POZ wokół (spec.)
OPIS: Ten czar wytwarza w każdej rundzie swego działania usypiające dźwięki. Istoty, które nie obroniły się przed sugestią (udanym % rzutem na odporność nr 2) natychmiast usypiają. Osoby, które jeszcze nie usnęły muszą bronić się przed sennością w każdej rundzie trwania czaru. Tylko huk, zadanie ran lub czynne budzenie przez całą rundę są w stanie wyrwać z tego magicznego snu.

***LĘK WYSOKOŚCI* (Sugestia)**

KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: normalny
CZAS DZIAŁANIA: 1 dzień/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota/POZ
OPIS: Budzi w istocie, która nie obroniła się przed tym czarem (udanym % rzutem na połowę odporności nr 2) strach przed wysokością. Ofiara czaru, jeśli znajduje się powyżej stałego gruntu, traci panowanie nad sobą i, jeśli się czegoś nie przytrzyma, spada na pysk. Lewitujące, latające i unoszące się w powietrzu istoty muszą natychmiast lądować. Ten czar zmusza też do zejścia z wyższych wierzchowców (np. z koni, słoni, pegazów, ale nie z antarów). Ktoś, kto jest pod wpływem tego czaru nie może wchodzić na wieże, wysokie schody, drabiny itp.

***WIĘZIENNE PRĘTY FORBANA* (Czar specjalny)**

KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 4 PM
CZAS RZUCANIA: 1 runda
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: (spec.)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole (spec.)
OPIS: Wokół wskazanego pola pojawiają się stalowe pręty. Jest to odmiana półrzeczywistej iluzji – nie można więc jej zniszczyć zwątpieniem w nią. Odstępy pomiędzy prętami wynoszą w pierwszej rundzie działania czaru 20 cm, jednak co rundę zbliżają się do centrum pola. W jednej rundzie pręty zawężają przestrzeń o 10 cm. Średnio już w 5 rundzie zwężania unieruchamiają ofiarę, a z każdą następną rundą zadają po 100 pkt obrażeń (umysłowych). Pręty mogą się zawężać, jeśli iluzjonista będzie je w skupieniu kontrolował. Czar zanika po k10 rundach od przerwania kontroli lub w momencie śmierci iluzjonisty.
Nadzwyczaj sprawna postać jest w stanie w ciągu k5 rund wspiąć się po prętach i wyskoczyć ze środka – musi wykonać udany % rzut na akt. ZR, zmniejszoną o 100 pkt. Można oczywiście opuścić tę pułapkę, używając *Lewitacji, Latania, Teleportacji* lub zdolności *Trzeźwość umysłu*.

CZARY ALCHEMICZNE

TRZECI KRĄG

***PRZYSPIESZENIE/SPOWOLNIENIE* (Energia)**

KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 2 rundy/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Ten czar, rzucony jako *Przyspieszenie* dwukrotnie zwiększa naturalną SZ postaci. Często pozwala to (odpowiednio do nowej SZ) zwiększyć liczbę ataków w rundzie.
Rzucenie *Spowolnienia* powoduje, że naturalna SZ postaci zmniejsza się o połowę. W tym przypadku, gdy ofiara nie jest w stanie wykonać ataku z powodu opóźnienia, musi z niego zrezygnować albo przełożyć pozostałą część opóźnienia do następnej rundy i wtedy dokończyć atak.

***SPREPAROWANIE TRUCIZNY* (Trucizna)**

KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: (stały)
OBSZAR DZIAŁANIA: spec.
OPIS: Dokładnie oczyszczoną wodę (czarem, ew. wprost ze źródła) czar ten umagicznia tak, że staje się ona dowolną trucizną z tych, których efektów rzucający doświadczył kiedyś osobiście. Warunkiem stworzenia takiej trucizny jest więc fakt, że alchemik przeżył na sobie jej działanie oraz że pamięta najistotniejsze o niej informacje. Procentowa szansa powstania tej trucizny (o ile nie posiada się pełnej receptury) równa jest 1/10 MD+ 1pkt/POZ alchemika. Wartość tę można zwiększać o 10 pkt za: posiadanie próbki tej trucizny; fakt, że kiedyś się już ją identyfikowało; za rozpoznie jej działania odpowiednim czarem; za wcześniejsze jej zrobienie oraz za każde 100 pkt posiadanych UM.
Tym czarem uzyskuje się 1 porcję/POZ alchemika wodnego roztworu danej trucizny. Wiele trucizn w tej postaci nie działa lub ma zmienione właściwości. Uzyskać np. sproszkowaną truciznę można strącając osad (odpowiednim czarem) lub odparowując wodę bez jej podgrzewania (najlepiej czarem). Antyodporność takich trucizn najczęściej (zależnie od MG i typu substancji) jest analogiczna do aktualnej Antyodporności alchemika.
Zabrudzenie lub wymieszanie z inną substancją i różne czynniki fizyczne, np. temperatura, mogą zneutralizować lub zmienić działanie trucizny. Poza tym wietrzeje ona już po jednym dniu,

jeśli nie jest szczelnie zamknięta (nie dotyczy to sproszkowanych lub zabezpieczonych czarem *Konserwacja*).

***CIĘCIE MATERII* (Petryfikacja)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 6 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: spec. (dotyk/bliski)
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: długość: 1 cm/POZ, szerokość: 1 cm, głębokość: 1 cm/POZ
OPIS: Alchemik tnie każdą powierzchnię, wiodąc palcem wzdłuż linii cięcia. Określa głębokość i szerokość cięcia. *Cięcie materii* powoduje 3 uszkodzenia/POZ alchemika. Ten czar działa również na istoty żywe, zadając im przy dotknięciu 30 obrażeń/POZ alchemika. Liczba obrażeń zmniejszana jest o wyparowania na obrażenia cięte. W wypadku zewnętrznych zbroi i ubiorów 1/10 część zneutralizowanych przez nie obrażeń stanowi uszkodzenia pancerza. Cięcia można dokonywać także na odległość (zasięg bliski), jednak traci ono na precyzji, a obiekt (zarówno przedmioty martwe, jak i żywe istoty) wykonuje % rzut na petryfikację. Udany rzut oznacza, że czar w tej rundzie nie zadziałał.

***SKRUSZENIE MATERII* (Petryfikacja)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 30 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stałe
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 przedmiot, ewentualnie maksymalnie 1 metr^3/50 pkt UM
OPIS: Wywołuje pęknięcia na powierzchni niemagicznej i w miarę jednorodnej materii, jak np. drewno, kamień, metal (z wyjątkiem mitrylu). Pod wpływem silnego uderzenia czymś twardym, uderzony przedmiot ulega zniszczeniu (broń, na którą został rzucony ten czar po uderzeniu w coś twardego, np. zbroja płytowa, rozpada się, zadając ewentualnie tylko połowę obrażeń). Żywym i animowanym istotom zbudowanym z w/w materiału czar zadaje k10x10 pkt obrażeń/ POZ alchemika. Jeżeli postać jest okryta zbroją, to czar zawsze działa na największą, zewnętrzną jej część.

***WYBUCH* (Energia)**
KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 15 PM
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 pole centralne + 2 metry wokół, ewentualnie 1 pole (spec.)
OPIS: Na obszarze 1 pola (epicentrum) następuje wybuch energii, niszczący wszystko, co znajduje się w jego zasięgu. Fala cieplna, spowodowana tym wybuchem zadaje k10x10 pkt obrażeń+10 pkt obrażeń/POZ alchemika. W wypadku udanego % rzutu na odp. nr 8, ofiary otrzymują tylko połowę obrażeń. Ciężkie przedmioty i stałe przeszkody otrzymują uszkodzenia o wielkości 1/10 części siły wybuchu. Istoty znajdujące się na polach sąsiadujących z epicentrum odnoszą połowę obrażeń. Wszystkie przedmioty i osoby, które są w epicentrum i mają ciężar mniejszy od 10 kg czyli 40SF/POZ alchemika są odrzucane na odległość k5 m, odnosząc dodatkowo k10 uszkodzeń lub k100 pkt obrażeń od upadku. Przy miękkim lądowaniu MG może założyć połowę obrażeń lub ich brak. W przypadku delikatnych (np. szklanych) przedmiotów należy sprawdzić (% rzutem na ich wytrzymałość), czy nie uległy one zniszczeniu. Istoty i ewentualnie luźne przedmioty cięższe albo objęte czarem poza epicentrum muszą wykonać % rzut na akt. ZR (w wypadku przedmiotów o tej wartości decyduje MG). Nieudany rzut oznacza przewrócenie lub przesunięcie.
Czaru tego można używać także do niszczenia bardzo ciężkich przedmiotów lub stałych przeszkód (drzwi, ściany). Zasięg czaru ogranicza się wtedy tylko do epicentrum. W takim przypadku istoty żywe otrzymują k10 pkt obrażeń +1 pkt/POZ alchemika, zaś rzeczy – uszkodzenia o wielkości dziesięciokrotnie większej.

CZWARTY KRĄG

***POWIETRZNA OTOCZKA* (Gazy)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina/POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota
OPIS: Wytwarza wokół postaci powietrzną otoczkę, która chroni przed działaniem każdego gazu oraz zastępuje brakujące powietrze (działa także w wodzie, aczkolwiek powoduje szybkie wypłynięcie na powierzchnię). Ten czar także uniemożliwia kontakt fizyczny z istotami eteralnymi, gazowymi itp. W warunkach beztlenowych umożliwia oddychanie. Z reguły (decyduje MG, zależnie od sytuacji) ten czar obniża o połowę szkodliwe skutki niektórych wyziewów i zionięć. Chroni też przed pyłami, zamoczeniem się itp.

***WYDZIELENIE SUBSTANCJI* (Energia)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 8 PM
CZAS RZUCANIA: 10 rund
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 kg substancji/POZ (spec.)
OPIS: Z określonej mieszaniny substancji wydziela określony składnik, np. z błota czystą wodę. Może też z martwego ciała oddzielić 1 kg wybranej tkanki, np. skórę, mięśnie, kości itp; ew. wykraja jego część. Umożliwia to ze 100% efektywnością oddzielać komponenty z danego organizmu. Ten czar potrafi też luźną mieszaninę jednolitych mineralnie substancji mechanicznie rozdzielić (posegregować na podstawie różnic ciężaru właściwego) na poszczególne ich grupy (np. rozdziela lekkie opiłki mitrylu lub amandytu od ciężkich żelaza, zależnie od MG). Nie rozdziela związków chemicznych. O tym, jakie składniki mogą być wydzielone decyduje MG.

***ANTIDOTUM* (Trucizna)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 40 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: spec. (ewentualnie stałe)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 litr (spec.)
OPIS: Umagicznia dokładnie oczyszczoną (czarem, ew. ze źródła) wodę. Staje się ona antidotum na działanie wszelkich trucizn (nie regeneruje już poczynionych szkod). Dopiero kilka dużych łyków takiej wody (0,25 litra, czyli ok. 1 szklanki) wywiera wspomniany efekt. Mała ilość antidotum (połowa powyższej porcji) wypita tuż przed zetknięciem się z trucizną (maks. 10 rund/POZ przed) pozwala dwukrotnie zwiększyć odporność na wszelkie trucizny na okres ok. 2k10 rund (uwzględnia to trucizny działające z opóźnieniem). Jakiekolwiek zanieczyszczenie antidotum rozmagicznia je, zaś po dniu rozmagicznia się samoistnie (użycie czaru *Konserwacja* pozwala zachować właściwości mikstury na stałe).

***WZMOCNIENIE CZARU* (Energia)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: dotyk
CZAS DZIAŁANIA: 1 runda/2 POZ
OBSZAR DZIAŁANIA: następny czar
OPIS: Zwiększa Antyodporność rzuconego zaraz po nim czaru tak, że rzut obronny wykonuje się na połowę odpowiedniej odporności, a dopiero po tym dodatkowo zmniejsza o Antyodporność wynikającą z POZ i UM alchemika.

***KWASOWY ROZPRYSK* (Kwas)**
KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 20 PM
CZAS RZUCANIA: 4 segmenty
ZASIĘG: średni
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: sfera o promieniu 1 pola/3 POZ (spec.)
OPIS: Rozpyla w powietrzu małą ilość stężonego kwasu (10 cm^3, roztwór o stężeniu min. 50 %). Chmura kwasu niszczy wszystko wokół i opada na ziemię. Żywym istotom zadaje ona k100 pkt obrażeń +1 pkt na każdy 1% stężenia kwasu, ew. połowę przy udanym rzucie obronnym na kwas. Dodatkowo przedmiotom i substancjom wrażliwym na kwas, zadaje 1 uszkodzenie/2% stężenia (min. 25). Normalnie czar ten służy do dezynfekcji, niszczenia magicznych i niemagicznych (np. pyłowych) obłoczków, neutralizowania toksycznych substancji itd. (zależnie od MG).

JACEK KOMUDA

XVII WIEK NA PLANSZY GRY

Stulecie pomiędzy panowaniem Stefana Batorego, a śmiercią Jana III Sobieskiego jest niewątpliwie złotym wiekiem polskiej wojskowości. To właśnie w tym okresie armia Rzeczypospolitej odnosiła swoje największe zwycięstwa, a także niestety również klęski. Epoka owa nie doczekała się dotąd szerszego zainteresowania ze strony nielicznych w Polsce producentów gier strategicznych. Jak dotąd, ukazała się tylko jedna gra poświęcona odsieczy wiedeńskiej 1683 roku (*Wiedeń 1683*), dosyć słabo przedstawiająca pole bitwy omawianego okresu, a druga, dotycząca Kirholmu, nie ujrzała jeszcze światła dziennego. A zatem spróbujmy zastanowić się jak wyglądałby w miarę spójny, średnio skomplikowany system gier planszowych, poświęcony XVII wiekowi.

Na samym początku postawmy sobie, rzecz jasna, pewne założenia. Po pierwsze zatem, nasz system nie będzie na tyle rozbudowany, aby wymagać uczestnictwa bardzo wielu osób. Powinien być taki, by mogły grać w niego dwie osoby (minimum), przy czym możliwe ma być także wprowadzenie większej ilości graczy. Po drugie, skupimy się na teatrze działań wojennych i wojsku dawnej Rzeczypospolitej i jej przeciwników, to jest Szwecji, Moskwy, Turcji, Chanatu Krymskiego I Kozaczyzny Zaporoskiej, co oczywiście nie znaczy, że naszego systemu nie będziemy mogli zastosować także do innych regionów działań, np. do rozgrywania bitew z wojny trzydziestoletniej.

Najpierw zastanówmy się zatem nad skalą, w jakiej rozgrywać będziemy nasze działania. Wydaje się, że dla XVII wieku najlepsza będzie skala taktyczna (tj. rozgrywanie poszczególnych bitew), nie zaś strategiczna (rozgrywanie kampanii). Dla XX wieku możliwe jest połączenie obu tych skal, w omawianym okresie jednak działania wojenne miały zupełnie inny charakter, wojsko skupione było na małej przestrzeni (za wyjątkiem odpierania najazdów tatarskich), a wedle staropolskiej sztuki wojennej roztrzygnięcia poszukiwano w bitwie w otwartym polu. Oczywiście i dla XVII wieku możliwe jest połączenie skali taktycznej ze strategiczną, jednakże w systemie gier planszowych jest to nie do wykonania. Kampanię należałoby prowadzić wówczas na wielkiej mapie w skali co najmniej 1:200,000, a pojedyńcze bitwy na mapach mniej więcej 1:1000, stanowiących pokrycie mapy strategicznej. Można by je pominąć, a o wyniku bitwy decydowałaby tabelka – nie jest to jednak zbyt przyjemne, nie można bowiem wówczas własnoręcznie poprowadzić swoich wojsk do decydującego boju. Przyjmijmy zatem, że podstawową skalą, w której potoczą się nasze zmagania, jest skala taktyczna. Rozgrywać więc będziemy pojedyńcze bitwy.

Mając już skalę, rozważmy w jaki sposób przedstawimy XVII-wieczne pole bitwy na planszy gry. Na początek, zastanówmy się nad tym, jaką rzeczywistą, XVII-wieczną jednostką wojskową będzie podstawowa jednostka używana w naszej grze, to jest pojedyńczy żeton (np. czy będzie to batalion, czy pułk).Wiadomo, iż jest najlepiej, jeśli w grze po obu stronach występują ugrupowania o jednakowej liczebności, co pozwala precyzyjnie ustalić ich siłę względem siebie. W bardzo dobry sposób odzwierciedla to również liczebność obu stron. Jeżeli nie reprezentują one podobnych ugrupowań, to po jednej ze stron uzyskujemy bardzo dużo słabych jednostek, po drugiej zaś mało, ale o relatywnie dużej sile. Jednostki słabsze nie mają w tym wypadku żadnych szans w walce. Oczywiście należy też uwzględnić możliwość celowego zebrania przez jedną ze stron swoich wojsk w kilka dużych grup, tak jak stało się to np. ze szwedzką piechotą w bitwie pod Kirholmem – formacje takie zajmować będą jednak znacznie więcej miejsca niż pojedyńcza jednostka bojowa.

I tutaj właśnie natrafiamy na bardzo istotny problem. Porównując np. XVII-wieczną armię polską i szwedzką, stwierdzamy, iż były one zupełnie inaczej zorganizowane. I tak w armii Gustawa Adolfa, podstawową jednostką taktyczną był skwadron (batalion), liczący około 400-500 ludzi, w wojsku polskim natomiast chorągiew (kompania), mająca odpowiednio 100-200 żołnierzy. Ugrupowaniem wyższego rzędu w armii szwedzkiej była już brygada, licząca trzy bataliony (około 1000-1300) ludzi. U nas zamiast brygad występowały pułki, mające nawet do 10,000 żołnierzy (jak np. pułk królewicza Władysława w kampanii chocimskiej 1621 roku). A zatem, jak widać, obie armie posiadały zupełnie inne organizacje. Oczywiście, można by, rzecz jasna, pominąć ten problem, wyjść z ogólnej struktury wojsk i stworzyć sztuczne jednostki o takiej samej liczebności. Tak właśnie zrobiono we wspomnianej już grze *Wiedeń 1683*, gdzie jeden żeton reprezentuje formację wojskową, składającą się po polskiej stronie np.

z 3 chorągwi. Ten jednak system ma bardzo wiele wad. Przede wszystkim nie oddaje realizmu pola walki. I tak np. we wspomnianej wyżej grze chorągwie husarii zebrane zostały w grupy po trzy lub więcej, co sprawia, że nie można grać nimi zbyt elastycznie. Pułk jazdy polskiej w XVII wieku składał się z chorągwi husarskich, kozackich (w drugiej połowie stulecia nazywanych pancernymi), a także lekkich. Wewnątrz tej formacji szykowano je różnie, raz husarię w pierwszym rzucie, a pancerne i lekkie za nią, innym razem zaś np. w szachownicę. W *Wiedniu 1683* takiego szyku nie da się utworzyć, a przecież miał on duży wpływ na walkę. Kozacy polscy (nie należy mylić ich z Zaporożcami) potrafili karakolować, a więc mogli wspierać husarię ogniem, co miało znaczenie podczas walk z armią szwedzką. Podobnie nie można z takiego zgrupowania, jakimi gra się w *Wiedniu* wydzielić jednej lub dwóch chorągwi np. do samodzielnych zadań.

Owa zasadnicza trudność, o której piszę jest jednak do przezwyciężenia. W każdej armii XVII-wiecznej istniała bowiem na pewnym szczeblu organizacyjnym jednostka, mająca swe odpowiedniki wszędzie. Była to oczywiście jednostka najmniejsza liczebnie – w armiach zachodnich kompania, licząca od ok.100-200 ludzi, w armii polskiej chorągiew, w armiach moskiewskiej, tureckiej i kozackiej sotnia. A zatem właśnie ona powinna być naszą podstawową jednostką. Granie kompaniami, chorągwiami i sotniami pozwala przyjąć nadzwyczaj elastyczną taktykę i znakomicie odzwierciedla siły obu wojsk w polu. Oczywiście na zachodzie kompania była wyłącznie jednostką organizacyjno-gospodarczą, nie mającą też prawie żadnego znaczenia (w przypadku piechoty), samodzielną tylko wtedy, gdy chodziło np. o obronę twierdzy, przeprawy czy lasu. Z kompanii tworzono bataliony, skwadrony lub tercje, co my, w naszym systemie, możemy utworzyć ustawiając np. kilka kompanii obok siebie i dodając do gry pewne zasady specjalne, pozwalające na współdziałanie pomiędzy pikinierami, a muszkieterami.

Z przyjęciem takiej skali walki wiąże się jednakże jeden wielki problem, już nie do rozwiązania. Chodzi tu o to, iż jeśli naszą postawową jednostką będzie kompania lub chorągiew, to przy odtwarzaniu dużych bitew ilość odddziałów będzie tak wielka, że grający nie będą w stanie nad wszystkimi zapanować. W ten sposób łatwo będzie np. stworzyć grę o bitwie pod Kirholmem, gdzie siły przeciwników wynosiły w sumie około 15-20 tysięcy ludzi. Jeżeli jednak chcielibyśmy przedstawić za pomocą chorągwi i sotni siły obu stron w bitwie pod Beresteczkiem, gdzie było około 130 tysięcy ludzi po stronie kozacko-tatarskiej i 70 tysięcy po polskiej, musielibyśmy wykonać do tego celu niemal astronomiczną, na pewno przekraczającą tysiąc sztuk liczbę żetonów. W takich warunkach gra mogłaby być możliwa tylko przy udziale kilku lub kilkunastu graczy. A zatem, chcąc odtwarzać wielkie bitwy XVII wieku, należy siłą rzeczy zastosować inne rozwiązanie, np. takie, jakie zastosowano w grze *Wiedeń 1683*. A zatem kompaniami i chorągwiami rozgrywać będzie można przede wszystkim małe bitwy.

Ustanowiwszy się nad skalą, w której powinien funkcjonować nasz system i jego podstawowymi jednostkami, przejdźmy może do nich samych. Kolejny problem, który się z nimi łączy nie jest może aż tak ważny, jak powyższe, może jednak wpłynąć na przebieg gry. Chodzi mianowicie o to, iż w przypadku formacji XX-wiecznych wystarczy, by każda jednostka posiadała w zasadzie tylko dwa współczynniki, to jest ruchliwość i siłę. Dla XVII wieku to nie wystarczy. Każda jednostka tej epoki umiała walczyć wręcz lub za pomocą ognia (np. muszkietowego). Konieczne jest zatem wprowadzenie siły ognia. I tu właśnie pojawia się pewne kolejne utrudnienie. W *Wiedniu* współczynnik ten występuje obok normalnej siły jednostki, jednakże tę grę pomyślano tak, iż zadanie jednostce strat bez jej zniszczenia jest praktycznie niemożliwe, można tylko co najwyżej ją zdezorganizować. Na rzeczywistym polu walki siła ognia malała wraz za spadkiem siły żywej. A zatem w naszym systemie współczynniki te należałoby połączyć.

I tu właśnie kryje się pewna trudność. Siła ognia musi pozostawać w ścisłym związku z siłą jednostki, a jednocześnie nie może być jej równa. Po prostu istniały pewne formacje nie mogące prowadzić ognia muszkietowego, a jednocześnie mające dużą siłę walki wręcz (np. husaria). Jakże to zatem rozwiązać? Wydaje się, że najprościej przyjąć, iż siła ognia jest to po prostu siła jednostki przemnożona przez odpowiednią liczbę, zależną od tego, jaką siłę ognia posiadała naprawdę dana formacja. Np. dla dobrze wyszkolonej kompanii szwedzkiej, mającej siłę walki wręcz równą 3, można przyjąć, iż jej siła ognia wynosi siła razy dwa, to jest 6. Podobnie możemy uczynić także w przypadku innych jednostek, mnożąc ich współczynnik przez odpowiednie liczby. Ponieważ podstawą dla niego będzie wspomniana siła bojowa jednostki, wraz z jej utratą zmniejszy się także intensywność prowadzonego przez nią ognia.

Utrata siły walki wręcz – przez którą rozumiemy przede wszystkim odpowiednio zmodyfikowaną siłę ludzką jednostki – musi być oczywiście nieodwracalna. W warunkach bitwy XVII-wiecznej nie było możliwe uzupełnianie strat. W omawianym okresie nie istniał jeszcze znany z XX wieku systemu uzupełnień. W okresie, o którym piszę, uczynić to można było jedynie w trakcie kampanii, przeprowadzając po prostu dodatkowe zaciągi. W czasie bitew było to niemożliwe. Mając zatem ten szczegół na względzie należy odpowiednio zmodyfikować tabelę strat, aby np. harce przed bitwą nie skończyły się np. utratą przez niektóre jednostki 90% siły.

Kolejną sprawą, jaką musimy uwzględnić, aby dokładnie oddać realia XVII-wiecznego pola bitwy muszą być fortyfikacje polowe. W bitwach tego okresu posługiwano się nimi bardzo chętnie. Dość wymienić chociażby oblężenie Smoleńska w 1633-34 roku, czy też bitwę pod Gniewem w 1626. Uwzględnić ten szczegół możemy jednak bardzo prosto – wprowadzając dodtkowe żetony fortyfikacji. Skoro jednak wprowadzamy fortyfikacje, to nie możemy również pominąć samych taborów, tak chętnie wykorzystywanych przez naszą armię do osłony np. przed Tatarami, a co za tym idzie elementów walki w szyku taborowym.

Następną rzeczą, o jakiej jeszcze nie wspominałem jest morale. W XVII wieku, podobnie zresztą jak obecnie, zależało od niego bardzo wiele. Wprowadzenie tego współczynnika pozwoli nam na pokazanie jak dany oddział zachowa się w krytycznych sytuacjach. Oznaczać będzie ono oczywiście nie tylko chęć do walki, lecz również wyszkolenie i doświadczenie bojowe danej formacji. Jest to szczególnie ważne w oddziałach polskich, których część czasami stanowiły chorągwie wojewódzkie lub wojska prywatne, nie różniące się z pozoru niczym, oprócz doświadczenia, od chorągwi kwarcianych lub komputowych.

W rozgrywanej na planszy, XVII-wiecznej bitwie nie będziemy, jak w prezentowanym przez *Magię i Miecz* systemie dla XX wieku, odwracać żetonów, które nie są rozpoznane aż do chwili starcia. Zasada ta nie jest potrzebna dla naszej gry, albowiem w okresie, o którym piszę, w bitwie toczonej w polu większość dowódców miała pewien wgląd w szyki przeciwnika. Oczywiście, czasami stosowano też maskowanie, tak samo jak ukrywano odwody przed okiem przeciwnika, to jednak można zawrzeć w dodatkowych, osobnych przepisach.

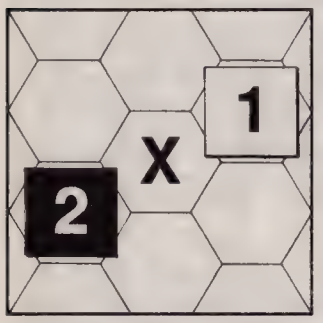
I – na koniec – muszę powiedzieć jeszcze jedno. Dokładna symulacja XVII-wiecznego pola bitwy będzie wymagać także wprowadzenia pewnych zasad szczegółowych, obowiązujących tylko niektóre rodzaje wojsk. Po prostu w tym okresie pewne oddziały miały swoje specyficzne cechy. I tak, np. w trakcie ucieczki na pewno inaczej zachowywał się regiment szwedzkiej rajtarii, inaczej zaś oddział Tatarów, dla którego było to normalnym elementem walki. Niektóre straty zadane kawalerii ogniem muszkietowym będzie można zmniejszyć – zwykle celowano tylko w konie, jeśli więc jednostka konnicy wycofa się do taborów kawalerzyści po prostu przesiądą się na nowe wierzchowce, tak więc straty – wbrew temu, co wcześniej pisałem – ulegną redukcji. Dotyczy to jednak tylko jazdy. Być może należy również uwzględnić, w przypadku armii szwedzkiej Gustawa Adolfa, długi czas nabijania muszkietów przez piechotę (stosowała już ogień salwowy), podczas którego była niemal zupełnie bezbronna. Oprócz wymienionych na pewno można by znaleźć jeszcze wiele istotnych i godnych uwzględnienia odstępstw od reguł.

Jak zatem widać stworzenie spójnego systemu gier, opisujących dokładnie XVII-wieczne pole walki nastręcza pewnych trudności, choć sam system pod względem reguł nie będzie różnił się aż tak bardzo od innych. Kłopoty, jakie mamy z XVII wiekiem są jednak do przezwyciężenia, chociaż nie wymieniłem wszystkich i w gruncie rzeczy można się tylko dziwić, iż dotychczas powstało tak mało gier z tego okresu. Ich stworzenie nie jest wcale takie trudne. A przecież jest to najpiękniejszy okres historii naszej wojskowości.

BATTLE 1943-1945 – zasad ciąg dalszy

43.0 Zajmowanie obiektów

43.1 Dowolny obiekt (wzgórze lotnisko, miasto itp.) należy do gracza, którego wojska aktualnie się na nim znajdują.
43.2 Jeżeli ostatnim przebywającym na danym obszarze oddziałem był nasz oddział, to teren (kontrola nad nim) należy do nas.
43.3 Jeżeli obiekt znajduje się w strefie kontroli jednostki nieprzyjacielskiej (tylko), a nie ma na nim oddziału własnego, to obiekt jest kontrolowany przez naszego przeciwnika.
43.4 Jeżeli obiekt znajduje się w strefie kontroli oddziałów walczących ze sobą, to żadna ze stron nie posiada nad nim kontroli.



← *Pole X nie należy do żadnej z walczących stron.*

44.0 Lotnictwo myśliwskie (L.M.)

44.1 Każdy żeton L.M. posiada 5 ps (do walki powietrznej).
44.2 L.M. służy do osłaniania wybranych przez Was obszarów przed atakami lotnictwa lub do osłony własnych wypraw lotniczych.
44.3 Jednostki L.M. rozstawia się na początku własnej fazy lotniczej i pozostawia tam aż do rozpoczęcia następnej własnej fazy lotniczej (wyjątek stanowi sytuacja, gdy samoloty zmuszone zostały do ucieczki).
44.4 Żeton L.M. oddziaływuje na wszystkie samoloty nieprzyjaciela w zasięgu 4 pól od miejsca, w którym został ustawiony.
44.5 Na jednym polu może przebywać dowolna ilość jednostek lotniczych, a nawet jednostki wroga.

44.6 Obecność L.M. może uniemożliwić wykonanie misji lotnictwu nieprzyjaciela.
44.7 Walka powietrzna. Ten problem zdecydowaliśmy się rozwiązać w sposób bardzo prosty, ale za to znacznie ułatwiający grę.
44.7.1 Jeżeli ustawiliśmy żeton L.M. na obszarze kontrolowanym przez nieprzyjacielskie lotnictwo myśliwskie, należy przeprowadzić walkę i rozstrzygnąć kto jest zwycięzcą.

TABELA WALK MYŚLIWSKICH

ps atakującego	rzut kostką ↓ \ ps obrońcy →	1	2	3	4	5	6
	1 - 5						
1 – 5		U-2/–	U-1/–	U/U	U/U	–/U	–/U-2
6 – 10		U-1/–	U/U	U/U-1	–/U-1	–/U-1	–/U-2
11 – 15		U/U	U/U-1	–/U-1	–/U-2	–/U-2	–/U-3
16 – 20		–/U	–/U-1	–/U-2	–/U-2	–/U-3	–/U-3
21 – 25		U/U-1	U/U-2	–/U-2	–/U-3	–/U-3	–/U-4
26 →		–/U-2	–/U-2	–/U-3	–/U-3	–/U-4	–/U-4

ps atakującego	rzut kostką ↓ \ ps obrońcy →	1	2	3	4	5	6
	6 - 10						
1 – 5		U-2/–	U-1/–	U-1/–	U/U	–/U	–/U-1
6 – 10		U-1/–	U/–	U/–	–/U	–/U-1	–/U-2
11 – 15		U/–	U/U	–/U	–/U-1	–/U-2	–/U-2
16 – 20		U/U	–/U	–/U-1	–/U-2	–/U-2	–/U-3
21 – 25		–/U	–/U-1	–/U-2	–/U-2	–/U-3	–/U-3
26 →		–/U-1	–/U-2	–/U-2	–/U-3	–/U-3	–/U-4

ps atakującego	rzut kostką ↓ \ ps obrońcy →	1	2	3	4	5	6
	11 - 15						
1 – 5		U-3/–	U-2/–	U-1/–	U-1/U	U/U	–/U
6 – 10		U-2/–	U-1/–	U-1/–	U/U	–/U	–/U-1
11 – 15		U-1/–	U-1/–	–/U	U/U	–/U-1	–/U-1
16 – 20		U-1/–	U/U	–/U-1	–/U-1	–/U-1	–/U-2
21 – 25		U/U	–/U	–/U-2	–/U-1	–/U-2	–/U-2
26 →		–/U-1	–/U-1	–/U-2	–/U-2	–/U-2	–/U-3

ps atakującego	rzut kostką ↓ \ ps obrońcy →	1	2	3	4	5	6
	16 →						
1 – 5		U-4/–	U-3/–	U-2/–	U-1/U	U-1/U	–/U
6 – 10		U-2/–	U-1/–	U-1/U	U/U	–/U	–/U-1
11 – 15		U-2/–	U-1/U	U-1/U	U/U	–/U	–/U-1
16 – 20		U-1/U	U-1/U	U/U	U/U	U/U-1	–/U-1
21 – 25		U-1/U	U/U	U/U	–/U-1	–/U-1	–/U-2
26 →		U-1/U	U/U	U/U-1	–/U-1	–/U-2	–/U-2

U/U-2: *Pierwsza wartość oznacza straty w lotniczych punktach siły dla strony atakującej (w tym przypadku jest to tylko ucieczka). Obrońca, oprócz ucieczki, ponosi jeszcze w tym wypadku stratę w punktach lotniczych (w lotnictwie myśliwskim).*

44.8 Jeżeli na obszar chroniony przez myśliwce nieprzyjaciela wlecą nasze samoloty bez osłony powietrznej, to ich misja zostaje przerwana i muszą wracać na lotnisko. Ustalenie strat każdej własnej jednostki lotniczej (nie myśliwskiej) następuje poprzez rzut kością, a następnie podzielenie wyniku przez 2 i zaokrąglenie w dół.
44.9 Jeżeli L.M. postawiliśmy na polu, zajmowanym przez artylerię p-lot., to patrz punkt 24.3.
44.10 Jeżeli na pola, chronione przez nieprzyjacielskie myśliwce wprowadzamy nasze L.B., L.R. lub L.S. wraz z naszym L.M., to możliwość wykonania dalszej misji trzech pierwszych typów zależy od powodzenia walki myśliwskiej.
44.11 Możemy rozpoznawać, bombardować lub atakować szturmowcami tylko wtedy, gdy nasz przeciwnik został zmuszony do ucieczki po walce z naszymi myśliwcami.
44.12 Jeżeli nasz przeciwnik został zmuszony do ucieczki i nasze myśliwce też uciekły, to możemy bez przeszkód wykonywać misje innych typów lotnictwa.
44.13 Procedura rozstawiania żetonów lotniczych w fazie lotniczej:
1. Rozstawienie żetonów L.M.
2. Rozstawienie żetonów L.R.
3. Rozstawienie żetonów L.B.
4. Rozstawienie żetonów L.S.
5. Odkrycie żetonów nieprzyjacielskich awersem do góry. Jeżeli okaże się, że jest to L.M., należy natychmiast przeprowadzić walkę. Jeżeli okaże się, że to inny typ lotnictwa, należy go przy odpowiednich stratach wycofać na jego lotniska (jeśli dysponowaliśmy L.M.):
6. Rozpoznanie lotnicze.
7. Bombardowanie lotnicze.
8. Faza szturmowców (ataki samodzielne).

45.0 Oddziały specjalnego przeznaczenia

Oddziałami specjalnego przeznaczenia są na przykład strzelcy wyborowi, kompanie piechoty z panzerfaustami, grupy dywersyjne itp.
45.1 Strzelcy wyborowi (S.W.)

W naszej grze są to oddziały o sile jednej słabej kompani piechoty. W walce bezpośredniej posiadają one 1 ps. Ich głównym zastosowaniem będzie walka w **(miastach, lasach oraz w górach)**.
45.1.1 Jeżeli w wyżej wymienionym terenie S.W. zostaną zaatakowani, to redukują siłę nacierających jednostek piechoty do 1/4 ich punktów siły.
PRZYKŁAD: Batalion piechoty zaatakował miasto bronione przez kompanię S.W. Początkowy stosunek sił wynosi 5:1, lecz po redukcji (podział przez 4) stosunek ten wynosi 1,25:1 czyli 1:1, a po dodaniu na korzyść obrońcy przesunięcia za obronę w mieście współczynnik wynosi 1:3 (całkiem nieźle).

45.1.2 Snajperzy mogą w ten sposób oddziaływać jedynie na jednostki piechoty, komandosów oraz artylerii w pierwszej linii.
45.1.3 Ilość jednostek S.W. jest ściśle określona. Na każdy korpus może przypadać tylko jedna kompania.
45.2 Niemieckie oddziały przeciwpancerne (panzerfaust)
45.2.1 Ich siła w walce bezpośredniej wynosi 1 ps.

45.2.2 Panzerfausty są wyjątkowo skuteczną bronią do walki z nieprzyjacielskimi jednostkami pancernymi i zmotoryzowanymi.
45.2.3 Uczestnicząc w obronie **miast, gór i lasów** (tylko) wpływają na siłę atakujących wojsk zmotoryzowanych przeciwnika przez podzielenie ich siły przez 2.
45.2.4 Mobilność tych jednostek wynosi 4 pr.
PRZYKŁAD: Batalion Shermanów wjechał do miasta bronionego przez kompanię z panzerfaustami. Stosunek sił wynosi 10:1. Po podzieleniu sił atakującego przez 2 stosunek ten wyniesie już tylko 5:1, a po dodaniu wpływu miasta na obronę ostatecznie będzie 3:1, co w praktyce niejednokrotnie okazywało się prawdą.
45.3 Oddziały dywersyjne
Każda ze stron konfliktu dysponuje trzema jednostkami (żetonami) dywersyjnymi. Każdy żeton stanowi ekwiwalent plutonu. W tych jednostkach służą żołnierze władający biegle językiem swoich wrogów, dzięki czemu mogą być bardzo niebezpieczni po przerzuceniu na tyły przeciwnika (marszem czy desantem). Swą obecnością odcinają zaopatrzenie przeciwnikowi.

45.3.1 O.D. poruszają sią w fazie ruchu.
45.3.2 W przypadku desantu morskiego (również po wodach śródlądowych) mogą obszarem wodnym przemieszczać się po 5 pól. W przypadku mórz otwartych – tylko wzdłuż linii brzegowej (pole obok brzegów, a nie z brzegami).
45.3.3 W przypadku desantu powietrznego podlegają znoszeniu przez wiatr. Ulegają zniszczeniu w przypadku odniesienia jakichkolwiek strat.
45.3.4 Jednostki dywersyjne nie mogą w fazie desantu powietrznego niszczyć oddziałów przeciwnika.
45.3.5 O.D. nie posiadają punktów siły.
45.3.6 O.D. nie posiadają stref kontroli.
45.3.7 O.D. mogą przechodzić przez pola zajmowane przez jednostki przeciwnika. Za każdą taką czynność gracz działający dywersantami rzuca kostką (wynik 6 eliminuje O.D. z gry; wynik 5 nakazuje odwrót w kierunku, z jakiego oddział dywersyjny przybył – O.D. może próbować przebić się w innym miejscu; pozostałe wyniki nie mają wpływu na ruch O.D.).
45.3.8 O.D. posiadają 8 pr.
45.3.9 Jeżeli na O.D. najedzie wroga jednostka, to traci ona połowę posiadanych jeszcze punktów ruchu.
PRZYKŁAD: Batalion czołgów, mający zasięg np.15 pr, który po wykorzystaniu 5 pr najechał na oddział dywersyjny traci połowę z niewykorzystanych 10 pr (a więc zostaje mu 5 pr). Dodatkowo gracz, dysponujący czołgami rzuca kostką: wynik 6 eliminuje O.D. z dalszej gry.
45.3.10 O.D. mogą niszczyć tylko sztaby i artylerię niezmotoryzowaną (przechodząc przez zajmowane przez nie pola).
47.3.11 Jeżeli O.D. w ciągu 4 dni nie uzyskają połączenia z własnymi wojskami, to ulegają eliminacji (brak zaopatrzenia).

Uwagi i uzupełnienia

38.9 Jeżeli walka w marszu nie zakończyła się sukcesem, oddziały które atakowały nie mogą walczyć w fazie walki.
PRZYKŁAD: Dwa bataliony piechoty i batalion pancerny zaatakowały pozycje nieprzyjacielskie podczas walki w marszu. Nie udało im się pokonać przeciwnika, a atak został powstrzymany. Przyporządkowanie kolejnego ataku, w tym uporządkowanie oddziałów, musi potrwać kilka godzin i w związku z tym atak zostanie poważnie opóźniony. W takiej sytuacji najlepszym wyjściem będzie wycofanie oddziałów za linię frontu i zastąpienie ich jednostkami odwodowymi.
20.7 Dowództwo wywiera dodatni wpływ na walkę tylko w stosunku do przyporządkowanych mu jednostek. Jeżeli w walce uczestniczyły, np. oddziały 1 DP, a w promieniu 4 pól znajdował się sztab tej dywizji, to gracz posiadający to dowództwo uzyskuje przesunięcie o jedną kolumnę na swoją korzyść. Jeżeli zaś walczyły oddziały innej dywizji, to sztab 1 DP nie udziela wsparcia.
20.8 Jeżeli dowództwo stoi na polu sąsiadującym z wrogą jednostką, to może jedynie wspierać walkę oddziałów z nim stojących.
20.9 Utrata danego dowództwa powoduje w następnej fazie ruchu zablokowanie ruchów wszystkich podporządkowanych mu jednostek. Gracz, który utracił dowództwo może je odzyskać poprzez ustawienie żetonu na dowolnej krawędzi planszy. Zasada ta nie dotyczy dowództwa brygad i dywizji, które są tracone bezpowrotnie.
20.10 Dodatni wpływ na walkę posiadają tylko sztaby samodzielnych brygad i dywizji.
20.11 Wpływ dowództw nie kumuluje się.
20.12 Jeżeli dane jednostki znajdą się w okrążeniu bez sztabu i bez bazy zaopatrzenia, to nawet bez walki ulegają zniszczeniu po 6 etapach gry. Nie dotyczy to wojsk powietrzno-desantowych.

Recenzje i komentarze

Mamy zaszczyt przedstawić Wam grę wojenną "Wietnam", nadesłaną nam przez pana Jarosława Kobyłkę. Gra ta powstała w 1993 roku. Na pierwszy rzut oka nie ma w niej niczego nowego - klasyczna plansza heksagonalna, żetony, ale... Jednak po bliższym zapoznaniu się z tą grą, widać jak niewiele ma ona wspólnego z dostępnymi na rynku pozycjami. Po pierwsze, jest grą ściśle taktyczną, w której pododdziały stanowią ekwiwalent plutonu, a wielkość heksu odpowiada 75 m. Oczywiście skutkiem przyjęcia takiej, a nie innej koncepcji jest konieczność odejścia od wielu "klasycznych" zasad, takich jak na przykład strefa kontroli czy walka ogniowa. Jednocześnie pojawia się mnóstwo nowych problemów : Widoczność, zasięg i siła ognia, a w odwzorowaniu wojny wietnamskiej również kwestia transportu przy pomocy śmigłowców. I w tym miejscu należy powiedzieć, że autor doskonale sobie poradził z trudnościami wynikłymi z przyjętej konwencji. Gra jest dynamiczna ,dobrze symulująca pole walki. Przepisy krótkie i proste, a ilość niejasności czy luk wręcz minimalna. na szczególną pochwałę zasługuje sposób rozwiązania kwesti walki, a także metoda oceny siły atakującego oddziału i rozstrzygania walki. Właśnie na ten ostatni aspekt warto zwrócić uwagę. Przy pierwszym kontakcie z grą obliczanie siły ataku wydaje się być zbyt skomplikowane, ale bardzo szybko okazuje się, że tak nie jest, a całą operację zaczyna przeprowadzać się w pamięci, bez szukania wzorów, błyskawicznie i czysto odruchowo. Do zalet gry należy również zaliczyć łatwość dostosowania jej do gry zakrytej (z sędzią), możliwość symulowania bardzo różnorodnych sytuacji taktycznych, (m.in. dwie różne plansze), ciekawe zadania załączone do gry (osiem różnych), a także możliwość łatwego rodzajów dostępnych jednostek (co zostało wykonane w naszym klubie HEKSAGON). Trzeba przyznać, że pierwsze chwile przy "Wietnamie" stanowią dla starych wyjadaczy gier strategicznych duży szok i zaskoczenie. Bardzo wiele standardowych zagrań, dobrze sprawdzonych w innych grach, w tej nie przynosi efektu, a wręcz prowadzi do niepotrzebnych i bardzo bolesnych strat. Inna skala gry wymaga od grających odmiennego podejścia do większości powstających na planszy sytuacji i odstąpienia od utartego kanonu postępowania. Właśnie ta odmienność stanowi w dużym stopniu o atrakcyjności "Wietnamu" i jest jego największą zaletą. Reasumując, występujące w grze nieścisłości są z nawiązką rekompensowane przez nieszablonowe ujęcie tematu, ogólną prostotę, dynamikę gry oraz przejrzystość przepisów. Panu Jarosławowi Kobyłce udało się stworzyć grę dobrą i ciekawą, na pewno wartą rozpropagowania.

LISTY

Co by się stało, gdyby jednostki desantujące z morza nie wygrały walki podczas desantu, a dodatkowo zostały zmuszone do odwrotu?

W takim wypadku barki pozostają w miejscu, lecz z ich nośności odpisuje się punkty (tyle, o ile pól desant miał się wycofać). W analogiczny sposób ponoszą straty oddziały desantujące.

Jak rozwiązać sytuację, w której jednostki powietrzno-desantowe lądują na polach zajmowanych przez baterię nadbrzeżną (BN), a w wyniku walki oddziały broniące zmuszone są do ucieczki? Przecież BN nie mogą się poruszać?

Jeżeli dojdzie do takiej sytuacji, atakujący może wybrać do desantu (już po walce) dowolne pole w strefie kontroli BN.

Czy artyleria morska (MWA) nie jest za silna i czy należy jej używać w ten sam sposób we wszystkich fazach?

Jednostki morskie w naszej grze są istotnie bardzo silne, lecz taka była ich siła na ówczesnym polu walki. Przecież niejednokrotnie same działa artylerii morskiej powstrzymywały kontrataki nieprzyjaciela (Normandia, Sycylia, Solerno itd). Antidotum na tak silną flotę może być lotnictwo szturmowe lub bombowe. Do wykorzystania są też baterie nadbrzeżne. Gdy zawiodą wszystkie te środki, pozostaje jeszcze walka w głębi lądu.

Jak odbywa się ruch graczy w poszczególnych etapach?

Gracz nr 1 wykonuje wszystkie przysługujące mu fazy, po czym te same czynności wykonuje gracz nr 2.

Jak w zadaniu zaznaczyć ostrzał artyleryjski (nawałę)? (Marcin Witkowski)

Wystarczy dopisać uwagę, że dana jednostka artylerii ostrzeliwuje przeciwnika w fazie nawały, a ja odpowiednio to zinterpretuję.

Czy artyleria, nie posiadając stref kontroli, może zostać zniszczona w fazie ruchu nieprzyjaciela? (MW)

Nie. Artyleria polowa walczy 1 ps. Artyleria zmotoryzowana posiada strefę kontroli i walczy posiadaną ilością punktów. W lesie i w miastach samodzielnie walcząca artyleria samobieżna walczy połową posiadanych punktów siły (zaokrąglając w dół).

Dlaczego w tabeli 32.1 dla jednostek posiadających 1- 4 ps straty mogą wynosić nawet 6 ps? (MW)

Jest to moja pomyłka, oczywiście wystarczałaby utrata 4 ps.

Czy barki desantowe ustawia sią na polu z plażą czy na sąsiadującym z nim?

Jednostki desantowe ustawiamy na polach sąsiadujących z plażą, a nie bezpośrednio na nich. Na polu nr 4020 nie możemy ustawić barek, możemy to zaś zrobić na polu nr 4021.

Czy na jednym polu może lądować więcej niż jeden oddział spadochronowy? (Piotr Człowiekowski)

Oczywiście tak. Nie może być on jednak większy niż 24 ps.

Czy do zadań nr 3 i nr 4 można użyć artylerii z 1 DP kanadyjskiej? (PC)

Nie, nie można. W zadaniach używamy tylko tych jednostek, które posiadają karty jednostek i są wymienione w "rozpisce". Jednostki artylerii zostały wydrukowane po to, byście mogli rozgrywać własne bitwy przy udziale większej liczby jednostek. Siła tych jednostek artylerii jest analogiczna do artylerii z 5 DPanc.

Jakie wybierze Pan cele dla baterii nadbrzeżnej? (Janusz Giedrowicz)

Otóż wydaje mi się, że walka z okrętami wsparcia artyleryjskiego byłaby bezsensowna w tak krótkim scenariuszu. Postanowiłem zatem ostrzelać barki desantowe i dzięki temu posunięciu skosiłem wam 5 ps (ekwiwalent całego batalionu - nieźle, jak na tak słabą obronę). W fazie walki wspierałem ogniem saperów 1DP i obronę mostów na Dolnym Waalu. Ta druga część nie zawsze mi się udawała, gdyż wielu z was niszczyło mi BN już w czasie desantu powietrznego lub w fazie nawały ogniem okrętów.

Jak wygląda prenumerata Waszego czasopisma za granicą? (Piotr Otlewski)

Jest analogiczna do prenumeraty w kraju z tą tylko różnicą, że koszty wysyłki są nieco większe. Na drugie Pańskie pytanie muszę odpowiedzieć tak. Nie mogę wysyłać Panu szczegółowej analizy rozwiązanych przez Pana zadań, gdyż zgodnie z zasadami sprawiedliwości musiałbym odpowiadać każdemu, a na to nie starczyłoby mi życia.

Czy gra drukowana przez Was w częściach zostanie wydana jako całość w formie pudełkowej? (Sebastian Jarek)

Wydaje się nam, że drukowanie tej samej planszy i żetonów nie jest najlepszym rozwiązaniem. Lepiej byłoby, gdybyśmy wydali kontynuację tej gry z inną mapą i z innymi oddziałami, zwiększając tym samym wymiary pola bitwy.

Czy nadsyłając rozwiązania archiwalne lub mocno spóźnione zostanę sklasyfikowany?

Oczywiście tak, z tym jednak, iż nie będą oceniane zadania, których rozwiązania zostały już opublikowane.

Zaproszenia do wielkiej gry zostaną przesłane wszystkim do rąk własnych, wraz z podaną z dużym wyprzedzeniem datą, miejscem i godziną rozgrywki.

Czy na Szedariadzie gra się w strategię? (SJ)

Nie widzę przeciwskazań - jeżeli skontaktujecie się wcześniej z organizatorami, to miejsce zawsze się znajdzie. Ci, z którymi my rozmawialiśmy nie mieli nic przeciwko temu. Wszystko jest w Waszych rękach.

Trafienie w jednostkę transportową powoduje utratę nośności i stratę punktów siły przewożonych oddziałów.

Czy zamierzacie stworzyć grę komputerową - odpowiednik gry planszowej?

Jest to naszym marzeniem, lecz dla nas, zwykłych zjadaczy chleba, stworzenie takiego programu jest mało wykonalne. Jeżeli ktokolwiek z Was chciałby nam w tym pomóc, to zapraszamy.

Państwu Mosakowskim z Torunia chciałbym podziękować za przemiły list, dziękuję za życzenia.

Informujemy o powstaniu nowego klubu fanów gier wojennych, który zaprasza do wspólnej gry wszystkich chętnych z Łodzi, Zgierza i okolic. Jego organizatorem jest pan

Michał Kuligowski
ul.Gałczyńskiego 27a bl.32 m. 76
95-100 Zgierz

Panu Giedrowiczowi grę ARNHEM już wysłaliśmy.

Rozwiązanie zadania nr 3

Atak nr	1	2	3	4	5	6	7
Rzut kośćmi	5	5	5	11	6	9	6

Najłatwiejszym sposobem wykonania tego zadania było:

1. Rozjechać sztab HG przez 14/1 BPanc. i ustawienie batalion pancerny na polu 3102.
2. Zaatakowanie dwiema wzmocnionymi brygadami piechoty II/3 PGR z pól 3076, 3068, 3069, tak, by go wypchnąć na drugą stronę rzeki (im dalej tym lepiej).
3. Związać walką III/43, atakując z pól 3047, 3054, 3053 po to, by zająć pola naftowe.
4. Wydzielić drobne siły do przeciwstawienia się ewentualnemu atakowi II/43.
5. Związać walką jednostki artylerii samobieżnej Niemców, by nie mogły wspierać obrońców Zutpen.Korytarz z północy na południe przebiegałby w takim wypadku od pola 3057 do pola 3072.

UWAGI: Wydaje się być niesłusznym atakowanie sztabu przez dużą rzekę z pola 3070, a tak kilku z Was zrobiło. Atakowanie z czterech stron II/3 PGR ujmowało mu punkty siły lecz niekoniecznie powodowało jego zniszczenie. Na dodatek Wasze jednostki na polu 3084 są w takiej sytuacji skazane na nieuronną klęskę w niedalekiej przyszłości. Atakowanie I/43, a tym bardziej II/43 nie daje żadnych szans na sukces w skali operacyjnej. Jeżeli bowiem uda Wam się zepchnąć te dwa bataliony, to będą się one cofać wzdłóż dróg i wszelkimi sposobami bronić przejść górskich. Istnieje też możliwość przebijania się po wschodniej stronie Waalu – tu było trudniej, ale też się udawało.

Zadanie 9

Rozbite jednostki niemieckie wycofały się na wybrzeże, gdzie na korzystnym dla siebie terenie mają zamiar stawić skuteczny opór i oczekiwać na posiłki. Zadaniem czołówki ścigających je wojsk alianckich jest rozbicie jak największej ilości wojsk przeciwnika, w tym zajęcie miast jako celów taktycznych. Należy jednak pamiętać, że oddziały niemieckie, mimo słabego położenia, są jeszcze stosunkowo silne, a nieodpowiednio zaatakowane mogą stanowić poważny problem dla wojsk nacierających.

Wasze zadanie:

1. Zająć miasta Veigen, Falkret, Graven, Rest.
2. Utrzymać most na Dolnym Dunaju.

Przyznane punkty:	**maksimum**
– Za każdy zniszczony oddział przeciwnika: 1 p.	9 p.
– Za wejście którąkolwiek jednostką na pola położone na południe od pól górskich: 1 p	2 p.
– Za zajęcie każdego z miast 10p.	40 p.
– Za każdy oddział aliancki zmuszony do ucieczki za planszę: -1 p.	
suma	51 p.

Tabela ruchów

jednostka	pole początkowe	pole końcowe
1 pal/2		
4/–		
6/2		
I/1 pal		
II/1 pal		
I/2 pal		
II/1 pal		
I/3 pal		
II/3 pal		
Sztab II KA (pol.)		
Sap. II KA (pol.)		
Sap. I KA (kan.)		
104 Gr. Des.		
	pole atakowane	jednostka wspierająca
L.B.		

Kolejność ataków

Atak numer	jednostka atakowana	jednostka atakująca
	Sztab **2HG**	
	I/4PGR **2HG**	
	II/4PGR **2HG**	
	3 Flak **HG**	
	4 Flak **HG**	
	I/9PzR **9**	
	II/9PzR **9**	
	1p-lot **1**	
	Sap **2HG**	

9

Wpisz swój adres wyraźnie!

Imię: .....

Nazwisko: .....

Adres: .....

.....

.....

Prosimy o czytelne pismo. Dziękujemy!

Początkowe rozmieszczenie jednostek niemieckich :

Sztab	**2HG**	3158
I/4 PGR	**2HG**	3158
II/4 PGR	**2HG**	3189
3 Flak	**HG**	3182
4 Flak	**HG**	3239
I/9 PzR	**9**	3219
II/9PzR	**9**	3300
1p-lot	**1**	3300
Sap.	**2HG**	3236

Jednostki alianckie wchodzą na planszę z dowolnego pola północnej krawędzi mapy. Jednostka desantowa może z dowolnie wybranymi przez Was oddziałami wysadzić desant na dowolnej plaży.

UWAGI: Alianci dysponują następującymi jednostkami: trzema batalionami pancernymi polskiej 2 BPanc., sześcioma dywizjonami artylerii polowej, sztabem II KA (pol.), saperami II KA i I KA (kan.), 104 Gr.Des, 1 jednostką lotnictwa bombowego (1 L.B.)

Zadanie 10

Przyparte do morza jednostki niemieckie przygotowane są do wykonania kontrataków, ich jedynym słabym punktem jest rozdrobnienie wojsk. Jako dowódca niemiecki masz szansę wykorzystania słabości swojego przeciwnika, wykonując szybki atak na jego pozycję tak, by utorować sobie drogę na północ. Alianci, zdając sobie sprawę ze swej słabości, bronią się na pozycjach górskich i na wzgórzach.

Wasze zadanie:

1. Zniszczyć jednostki alianckie blokujące przyczółek, otworzyć drogi wylotowe na północ i nie dopuścić do ich ponownego zablokowania.
2. Zająć most na Dolnym Waalu.

Przyznane punkty: **maksimum**

- Za każdy zniszczony oddział przeciwnika 4p. ..... 24 p.
- Za utrzymanie kontroli nad drogą prowadzącą na północ (od pól 3182, 3239, 3283 na północ): 7 p. ..... 21 p.

suma 51 p.

Za drogę utrzymaną uważamy taką drogę, na której po fazie ruchu aliantów nie będzie znajdował się żaden ich oddział, ani też droga nie znajdzie się w nie obstawionej strefie kontroli wrogich jednostek.

Tabela ruchów

jednostka	pole początkowe	pole końcowe
I/9 PzR **9**		
II/9 PzR **9**		
3 Flak **HG**		
4 Flak **HG**		
I/1 AR **1**		
II/1 AR **1**		
III/1 AR **1**		
IV/1 AR **1**		
I/4 PGR **2HG**		
	pole początku	pole desantu
XI Gr. Des.		
Sap. **2HG**		
1 p-panc. **1**		
II/4 PGR **2HG**		
	pole atakowane	jednostka wspierająca
I L.S.		
II L.S.		
III L.S.		
IV L.S.		

Kolejność ataków

Atak numer	jednostka atakowana	jednostka atakująca
	SztabIIKA(pol.)	
	Sap.IIKA(pol.)	
	Sap.IKA(kan.)	
	1puł/2	
	4/2	
	6/2	

10 Wpisz swój adres wyraźnie!

Imię: .....

Nazwisko: .....

Adres: .....

.....

.....

Prosimy o czytelne pismo. Dziękujemy!

Początkowe rozmieszczenie jednostek:

Alianci:

Sztab IIKA (pol.)	3164
Sap. II KA (pol.)	3164
Sap. I KA (kan.)	3236
1 pul/2 BPanc.	3300
4/2 BPanc.	3300
6/2 Bpanc.	3301

Niemcy:

I/PzR	**9**	3190
II/PzR	**9**	3166
3 Flak	**HG**	3182
4 Flak	**HG**	3182
I/1 AR	**1**	3239
II/1 AR	**1**	3239
III/1 AR	**1**	3239
IV/1 AR	**1**	3239
I/4 PGR	**2HG**	3245

Uwagi: Niemiecka grupa desantowa z sap. 2HG, 1p-panc. 1, II/4 PGR 2HG wchodzi na planszę z dowolnego pola południowej krawędzi mapy. Do dyspozycji Niemców oddano 4 jednostki L.S.

KARTY JEDNOSTEK

NIEMCY

I/4PGR 2HG
punkty siły: 7 6 | 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T N

II/4PGR 2HG
punkty siły: 7 6 | 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T N

Sap 2HG
punkty siły: 4 3 2 1
zasięg ruchu: 8
umocniony: T N

1p-lot 1
punkty siły: 2 1
zasięg ruchu: 8
umocniony: T N

1p-panc 1
punkty siły: 2 1
zasięg ruchu: 7
umocniony: T N

I/9PzRSS 9SS
punkty siły: 15 14 13 12 11 | 10 9 8 7 6 | 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 13
umocniony: T N

II/9PzRSS 9SS
punkty siły: 14 13 12 11 | 10 9 8 7 6 | 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 12
umocniony: T N

Sztab 9DPancSS
punkty siły: 3 2 1
zasięg ruchu: 15
umocniony: T N

I/1AR 1
punkty siły: 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T N

II/1AR 1
punkty siły: 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T N

III/1AR 1
punkty siły: 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T N

IV/1AR 1
punkty siły: 6 | 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T N

I L.S.
punkty siły: 5 4 3 2 1
LOTNISKO

II L.S.
punkty siły: 5 4 3 2 1
LOTNISKO

III L.S.
punkty siły: 5 4 3 2 1
LOTNISKO

IV L.S.
punkty siły: 5 4 3 2 1
LOTNISKO

3 Flak HG
punkty siły: 2 1
zasięg ruchu: 8
umocniony: T N

4 Flak HG
punkty siły: 2 1
zasięg ruchu: 8
umocniony: T N

11 Gr. Desantowa
nośność: 24 23 22 21 | 20 19 18 17 16 | 15 14 13 12 11 | 10 9 8 7 6 | 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 8

ALIANCI

I/1 pal 3
punkty siły: 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T N

II/1 pal 3
punkty siły: 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T N

I/2 pal 3
punkty siły: 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T N

II/2 pal 3
punkty siły: 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T N

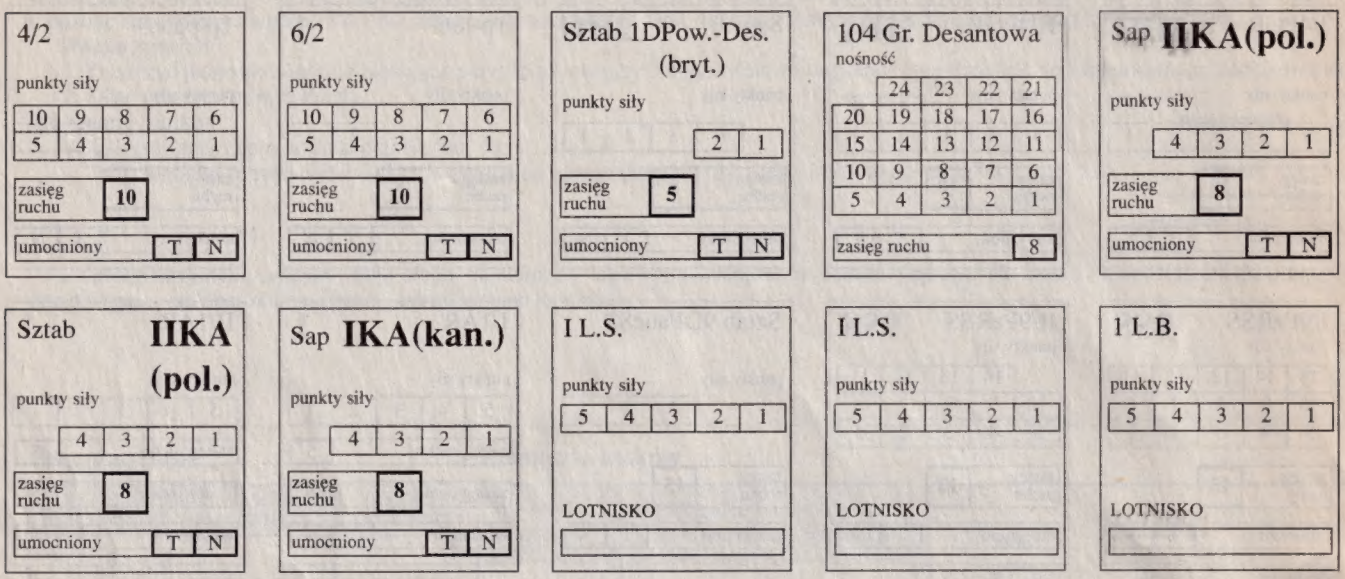
1puł/2
punkty siły: 10 9 8 7 6 | 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 10
umocniony: T N

I/3 pal 3
punkty siły: 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T N

II/3 pal 3
punkty siły: 5 4 3 2 1
zasięg ruchu: 5
zasięg ognia: 5
umocniony: T N

Rozwiązanie zadania nr 9 i 10 i ewentualne zamówienia następnych numerów proszę kierować na adres:
WOJCIECH ZALEWSKI
02-785 Warszawa
ul. Puszczyka 8/31

ALIANCI



Pierwszy raz na łamach naszego czasopisma awizujemy wydanie w formie pudełkowej gry wojennej, stworzonej przez Klan Miłośników Gier Strategicznych. Po wielu dyskusjach stwierdziliśmy, że na pierwszy ogień pójdzie **"Bitwa pod Piotrkowem Trybunalskim i Tomaszowem Mazowieckim 1939"**. Rodzi się pytanie, dlaczego ta właśnie, a nie inna bitwa Wojny Obronnej 1939. Jest przecież Bzura, Mława, Tomaszów Lubelski i wiele innych. Założenia, jakie musi spełniać każda gra wojenna (łatwość rozgrywania), dotyczą jak największej manewrowości jednostek, akcji na wybranych odcinkach frontu, przewagi każdej ze stron w elementach pola walki i tzw. lokalność konfliktu. Wszystkie te zasady spełnia wybrana przez nas bitwa.

- 4 września przy pierwszym ataku XVI KPanc., na jego skrzydło może wyjść cała Wileńska BK.
- 5 września Niemcy atakują niepełną 19 DP. Jej trzeci pułk błąka się wraz z 29 DP.
- 6 września 29 DP nadal nie przystępuje do walki całością sił. Na tyłach armii stoi bezużytecznie 1 batalion czołgów lekkich (47 czołgów 7TP).
- Przez cały czas walk Niemcy wzmacniają swe siły. Pokonują kolejno 2 ppLeg. wraz z I/146pp. 19 DP, niszczą już na swych tyłach 76pp, atakują Tomaszów roznosząc 13 DP.

Czy taki dramat stanie się i Waszym udziałem? Czy Dąb-Biernacki był dyletantem w sztuce wojowania? Czy Wy potrafilibyście rozegrać to lepiej? W komplecie do gry załączonych będzie kilka scenariuszy (historycznych i "dowolnych"). Obszar walk zamyka się pomiędzy Łodzią, Tomaszowem Mazowieckim, Opocznem, Radomskiem i Sieradzem. Skala jednostek to bataliony i dywizjony kawalerii oraz baterie artylerii. Jako aneks będziemy drukować w MiM fragmenty tej bitwy w skali kompanijnej (np. walka 2 ppLeg., czy kontratak 76 pp[illegible] wiele innych). Więcej o grze napiszemy w kolejnych numerach.

Rozwiązanie zadania nr 4

Atak nr	1	2	3	4	5	6
Rzuty kośćmi	10	7	5	7	8	5

Najlepszym rozwiązaniem było:

1. Komandosi niszczą sztab 1 HG oraz tunel (3015), po czym powracają na pole 3053.
2. Przerzucić oddziały na pole 3070 (24 ps) oraz część na pole 3063. Jednostka rozpoznawcza atakuje z pola 3054.
3. Z pola 3070 należało zaatakować artylerię przeciwnika.
4. Samo miasto Zutpen należało zaatakować wyjątkowo sprytnie – nie ze wszystkich stron, najwyżej z dwóch, a jeszcze lepiej z jednej. W ten sposób zaatakowany oddział zmuszony został do odwrotu i odsłonięcia mostów (jednego lub dwóch). Odcinamy w ten sposób odwrót pozostałym batalionom 43 pp.

UWAGI: Istotną rolę w zadaniu odgrywało lotnictwo bombowe.

Atak nr	1	2	3	4
Rzut kostką	3	3	6	6
wynik	-10%	-10%1	-30%	-30%

Strata 30% ps w batalionie dział szturmowych wynosiła 3,3 ps (3 ps)
Strata 30% ps w jednostkach artylerii wyniosła 3,6 ps (4 ps).
Dawało to pewne fory dla tych, którzy zdecydowali się wykorzystać lotnictwo. Przypominam, że nie wolno używać do ataku na jedno pole więcej niż jednej jednostki bombowej.

TM

Forgotten Realms

Krainy Chwały

pod redakcją Jamesa Lowdera

w tłumaczeniu R. Lipskiego

Douglas Niles
Ed Greenwood
Christie Golden
Elain Cunningham
David Cook
Scott Ciencin
Mark Antohony
James Lowder
Jean Rabe
Troy Denning
R. A. Salvatore
Jeff Grubb

Najsłynniejsi bohaterowie Zapomnianych Krain

Drizzt Do`Urden

Elminster

Jander Sunstar

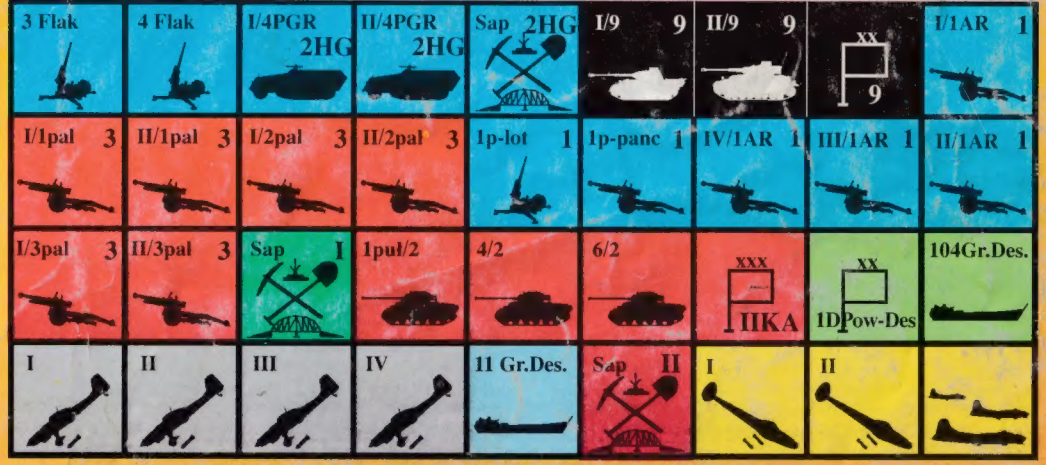
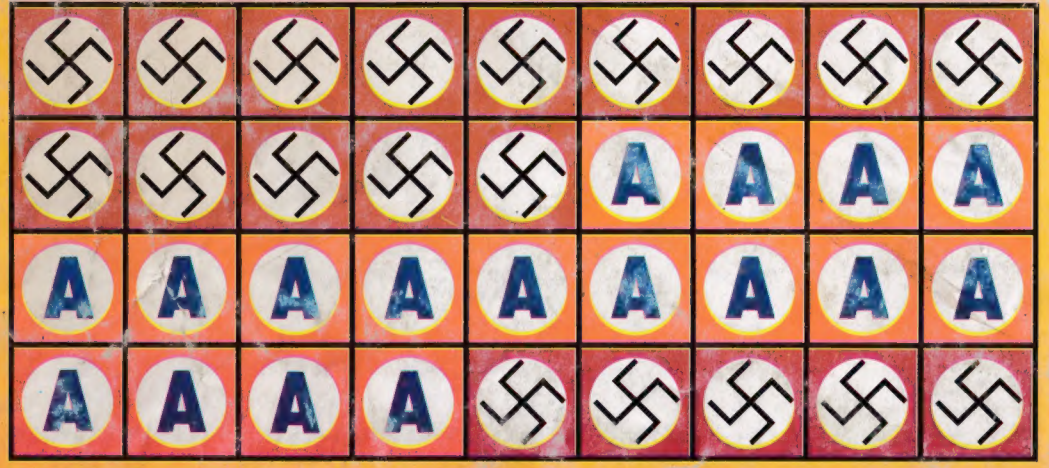
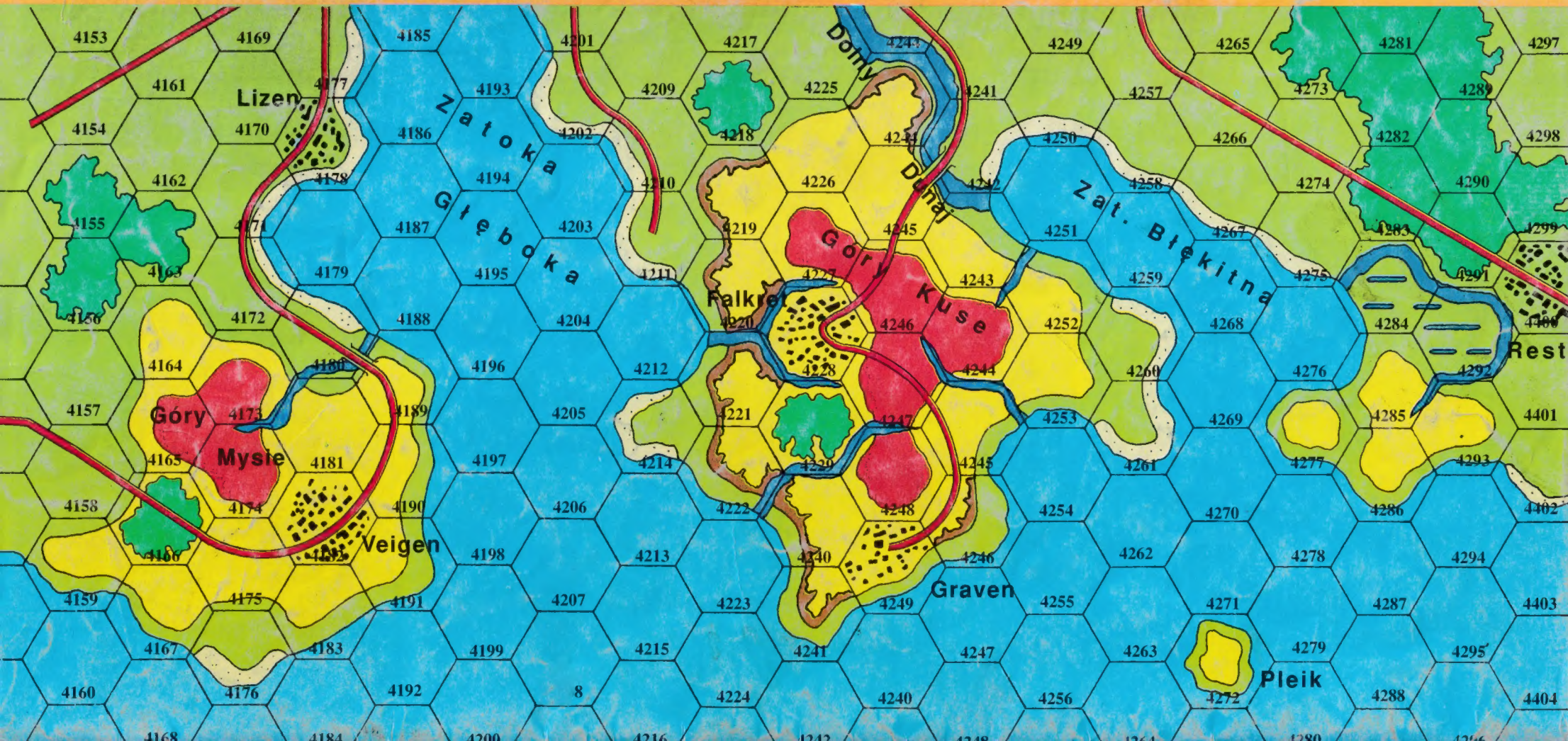
i inni

podążaj ich tropem do zapomnianych krain, krain chwały

Już wkrótce:

R. A. Salvatore **Cleric Quintet**

Ed Greenwood **Spellfire**



ŻETONY I PLANSZA DO WYCIĘCIA